22 Brettspiele

Deutsch als Fremdsprache



22 Brettspiele
Deutsch als Fremdsprache

herausgegeben von
Anita Pfau und Ann Schmid

übersetzt und bearbeitet von
Barbara Huter und Susanne Schauf

Die Spiele 1-8, 18 und 19 wurden von Anita Pfau konzipiert und ausgearbeitet, die Spiele 9-17 und 20-22 von Ann Schmid.

1. Auflage 1 4 3 2 | 2011 2010 2009

Alle Drucke dieser Auflage können im Unterricht nebeneinander benutzt werden; sie sind untereinander unverändert. Die letzte Zahl bezeichnet das Jahr des Druckes.

Redaktion: Karin Beckmann, Bettina Peters
Umschlaggestaltung: Elmar Feuerbach
Umschlagbild: Shutterstock images / © Tony Mathews
Druck: Gutmann + Co. GmbH, 74388 Talheim.
Printed in Germany.

ISBN 978-3-12-768812-2

9 783127 688122

Vorwort

Brettspiele haben eine jahrtausendealte Tradition. Sie gehören zum Bestand aller Weltkulturen. Indem sie das menschliche Leben mit seinen Schwierigkeiten und Glücksmomenten auf spielerische Weise widerspiegeln, regen sie die Fantasie an, fördern das strategische Denken und schaffen und erhalten soziale Kontakte.

Diese Eigenschaften machen den Einsatz von Spielen im Fremdsprachenunterricht äußerst reizvoll. Mit dem Spielbrett entsteht nämlich im Klassenraum eine Kommunikationssituation mit starkem Aufforderungscharakter, da von ihrer Bewältigung – und manchmal auch von etwas Würfelglück – »Leben und Tod« auf dem Spielbrett abhängen.

Spiele bieten daher die Möglichkeit,
- den Fremdsprachenunterricht kurzweiliger und spannender werden zu lassen
- die Lernenden aktiver zu beteiligen, da sie mitdenken und mitreden dürfen und müssen
- die Lernmotivation zu erhöhen, da auch die emotionale Ebene angesprochen wird (Selbst »müde Seelen« am Ende eines langen Arbeitstages werden nicht selten durch den Wettbewerbscharakter der Spiele wachgerüttelt!)
- das Lerntempo der Einzelnen durch das Spiel in Kleingruppen von 2 bis 6 Personen stärker zu berücksichtigen
- die Teamfähigkeit unter den Lernenden zu fördern, da sie von einander und miteinander lernen und somit einen Teil der Verantwortung für das Lernen selbst übernehmen
- dem Unterrichtenden mehr Zeit zu verschaffen, auf die Probleme der Einzelnen einzugehen.

Der Einsatz der Spiele

Die vorliegenden Brettspiele können in verschiedenen Unterrichtsphasen eingesetzt werden:

1. als Einstiegsaktivität zu Beginn des Kurses, um den Kenntnisstand der Lerner zu testen und ihre Schwächen und Stärken zu erkennen. Dies gilt vor allem für Falsche Anfänger-Kurse und Fortgeschrittenenkurse.
2. zum Üben einer bestimmten Struktur oder zur Vertiefung eines Themenbereichs, mit dem sich die Lerner* gerade beschäftigen.
3. zur Wiederholung des in der letzten Stunde oder vor längerer Zeit behandelten Lernstoffs.
4. zur Abrundung der Unterrichtssequenzen: beispielsweise mit dem Urlaubsspiel vor Ferienbeginn oder dem Weihnachtsspiel in der letzten Unterrichtsstunde vor dem Jahreswechsel.

Als Spielzeit sollten Sie je nach Spiel 20 bis 50 Minuten vorsehen. Wenn Sie erkennen, dass das Spiel in der vorgegebenen Unterrichtszeit nicht zu Ende gebracht werden kann, setzen Sie am besten ein Zeitlimit. Dann gewinnt der Spieler, der dem Ziel am nächsten gekommen ist. Es ist nämlich frustrierend, wenn die Spieler von einem plötzlichen Abbruch des Spiels überrascht werden.

Korrektur im Sprachunterricht

Der Sprachunterricht befindet sich naturgemäß in einem Dilemma: Einerseits muss er auf die Korrektheit der sprachlichen Äußerungen achten, andererseits soll er die Sprechgeläufigkeit der Lernenden entwickeln und fördern, was durch eine ständige Fehlerkorrektur verhindert würde.

Da beides zur gleichen Zeit nicht möglich ist, gibt es Unterrichtsphasen, in denen auf die Korrektheit von Wortschatz und Grammatik geachtet wird, und andere, in denen den Äußerungen der Lernenden freier Lauf gelassen wird.

Diese beiden Momente des Fremdsprachenunterrichts finden sich auch in den Brettspielen wieder: Es gibt Spiele, bei denen es auf die richtige Wahl jedes einzelnen Wortes und jeder grammatikalischen Form ankommt (Spiele Nr. 1 bis 4, 6 bis 11 sowie 14, 18 und 19) und andere, bei denen entscheidend ist, ob der Inhalt der Äußerung »herübergebracht« wird (Spiele Nr. 5, 12, 13, 15 bis 17 und 20 bis 22).

In beiden Fällen, ob es nun um Korrektheit oder Akzeptabilität der Äußerung geht, sind in erster Linie die Mitspieler selbst Wächter und Richter über die Gültigkeit von Antworten. Nur wenn unbedingt nötig, greifen Sie korrigierend ein. Im übrigen beschränken Sie sich darauf, den einzelnen Spielern Hilfestellung zu geben und einige, häufig auftretende Fehler zu notieren, um sie in der Nachbesprechung wieder aufzugreifen.

Bei der zweiten Gruppe der Spiele, bei denen der Inhalt der Äußerung im Vordergrund steht, ist es wichtig, dass Sie genügend Zeit (mindestens 30 Minuten) für die Nachbereitung des Spiels zur Verfügung stellen. Heben Sie lobend hervor, was Sie während des Spiels an gelungenen Antworten wahrgenommen haben. Kommen Sie aber auch gezielt auf einige Punkte zurück, die Sie während des Spiels notiert haben und die den Lernenden offensichtlich Schwierigkeiten bereiten. Vermeiden Sie es aber, eine genaue Analyse aller Fehler anzustellen, denn das könnte die Spielfreude trüben.

Das Lernniveau

Bei jedem Brettspiel wird das Niveau durch die Sternsymbole ✲ bis ✲✲✲✲ angegeben. Manchmal können Sie durch eine andere Auswahl des Sprachmaterials – d.h. wenn Sie die Kärtchen selbst beschriften – den Schwierigkeitsgrad des Spiels herauf- oder herabsetzen.

✲ bedeutet, dass das Spiel innerhalb des ersten Lernjahrs eingesetzt werden kann, d.h. parallel zur ersten Hälfte des ersten Bandes eines (zweibändigen) Lehrwerks. Mit ✲ ✲ gekennzeichnete Spiele sind für das zweite Lernjahr vorgesehen (zweiter Teil des ersten Lehrbuchbandes); ✲ ✲ ✲ entsprechen dem Lernniveau des dritten und vierten Lernjahres (zweiter Band des Lehrwerks), während ✲ ✲ ✲ ✲ Spiele kennzeichnet, die auch noch in sogenannten Nachzertifikats- oder Konversationskursen mit Spaß und Profit eingesetzt werden können.

Die Vorbereitung

Bevor Sie ein Spiel auswählen, prüfen Sie anhand der Sternsymbole und der Lösungsvorschläge, ob es dem Niveau Ihres Kurses entspricht. Fertigen Sie dann die angegebenen Kopien an und zerschneiden Sie die Blätter mit den Kärtchen/Karten. Auf den Seiten 106–111 stehen Ihnen Leerkarten in verschiedener Größe sowie Spielpläne zur Verfügung, die Sie selbst beschriften und gestalten können. Für die meisten Spiele benötigen Sie außerdem Würfel und Spielfiguren. Letztere können notfalls durch Münzen ersetzt werden.

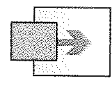
Wenn Sie die Absicht haben, das Spiel mehrmals einzusetzen, lohnt es sich, die Kärtchen auf dünnen Bristol-Karton zu kopieren. Noch langlebiger wird Ihr Spiel, wenn Sie die Kopien laminieren oder auf Karton aufkleben. Zur Verringerung des Aufwands empfiehlt es sich, besonders in großen Kursen, die Lernenden zu bitten, die Kärtchen selbst auseinander zu schneiden.

Probieren Sie schließlich einige Züge des Spiels aus, damit Sie es den Lernenden angemessen erklären können.

Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß und Erfolg!

Die Autorinnen
und der Verlag

Folgende Piktogramme werden verwendet:


kopieren und dabei vergrößern (auf DIN A3)


Kärtchen/Karten kopieren und ausschneiden

* Wenn in diesem Buch von Lernern, Spielern und Kursleitern die Rede ist, so sind natürlich Lerner und Lernerinnen, Spieler und Spielerinnen sowie Kursleiter und Kursleiterinnen gemeint. Wir haben uns auf die eine traditionelle Form beschränkt, um schwerfällige Formulierungen zu vermeiden. Alle Lernerinnen, Spielerinnen und Kursleiterinnen bitten wir um Verständnis.

Inhaltsverzeichnis

1. Konsonantenspiel

NIVEAU: * bis **

LERNZIEL:
Wortschatz

VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set der 34 Kärtchen auf S. 8 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 9 pro Gruppe von 2–4 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 2–4 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Set mit den 34 Kärtchen. Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren.
Die Kärtchen werden gemischt, und jeder der 4 Spieler erhält 8 Kärtchen (bei nur 3 Spielern: 10 Kärtchen, bei nur 2 Spielern: 12 Kärtchen). Die Spieler legen die Kärtchen nach Buchstaben(gruppen) geordnet vor sich hin. Die restlichen Kärtchen werden weggelegt. Sie werden in dieser Runde nicht gebraucht. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und die entsprechenden Kärtchen platzieren.

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle seine Kärtchen korrekt auf dem Spielplan platziert hat. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit die wenigsten Kärtchen übrig behalten hat.

Spielverlauf: Jeder Spieler setzt seine Spielfigur auf einen Pfeil am Rande des Spielplans. Es wird reihum gewürfelt. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt.
Die Spieler bewegen ihre Figuren auf den Wegen zwischen den grauen Rechtecken. Nach Möglichkeit wählen sie die Zugrichtung immer so, dass sie auf einem Feld landen, wo sie ein Wort bilden können, indem sie eines ihrer Kärtchen legen. Passt kein Kärtchen oder ist das Feld schon belegt, kann kein Kärtchen gelegt werden. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.
Bei jedem Zug kann die Richtung neu gewählt werden. Man darf also auch wieder rückwärts gehen.
Pro Zug kann nur ein Kärtchen gelegt werden. Ausnahme: Wer eine 6 würfelt, darf anschließend nochmals würfeln.
Die grauen Rechtecke dürfen weder übersprungen noch betreten werden, man muss um sie herumgehen. Die schon belegten Felder dürfen nicht übersprungen werden. Sie werden beim Ziehen der Figuren mitgezählt. Am Ende jeder Spielrunde sollten die Lösungen kontrolliert werden.
Bei mehreren Spielrunden zählen die Spieler am Ende jeder Partie ihre nicht gelegten Kärtchen. Diese werden ihnen als Strafpunkte aufgeschrieben. Wer zuletzt die wenigsten Strafpunkte hat, ist Sieger.

LÖSUNGSBEISPIELE:

1. Reihe: BETT, FETT, NETT
BAND, HAND, LAND, PFAND, RAND, SAND, WAND
DORN, HORN, KORN, VORN, ZORN
BILD, MILD, SCHILD, WILD
DOCH, HOCH, KOCH, LOCH, NOCH

2. Reihe: BAHN, HAHN, KAHN, WAHN, ZAHN
FEST, NEST, REST, TEST, WEST
BAR, GAR, RAR, SCHAR, STAR, WAR, ZAR

3. Reihe: GUT, HUT, MUT, TUT, WUT
BAUM, KAUM, RAUM, SCHAUM, SAUM, ZAUM
SOLL, TOLL, VOLL, ZOLL
BAU, LAU, PFAU, STAU, TAU
BUND, HUND, MUND, PFUND, RUND, WUND

4. Reihe: FERN, GERN, KERN, STERN
BART, HART, START, ZART
BACH, DACH, FACH, SCHACH, WACH

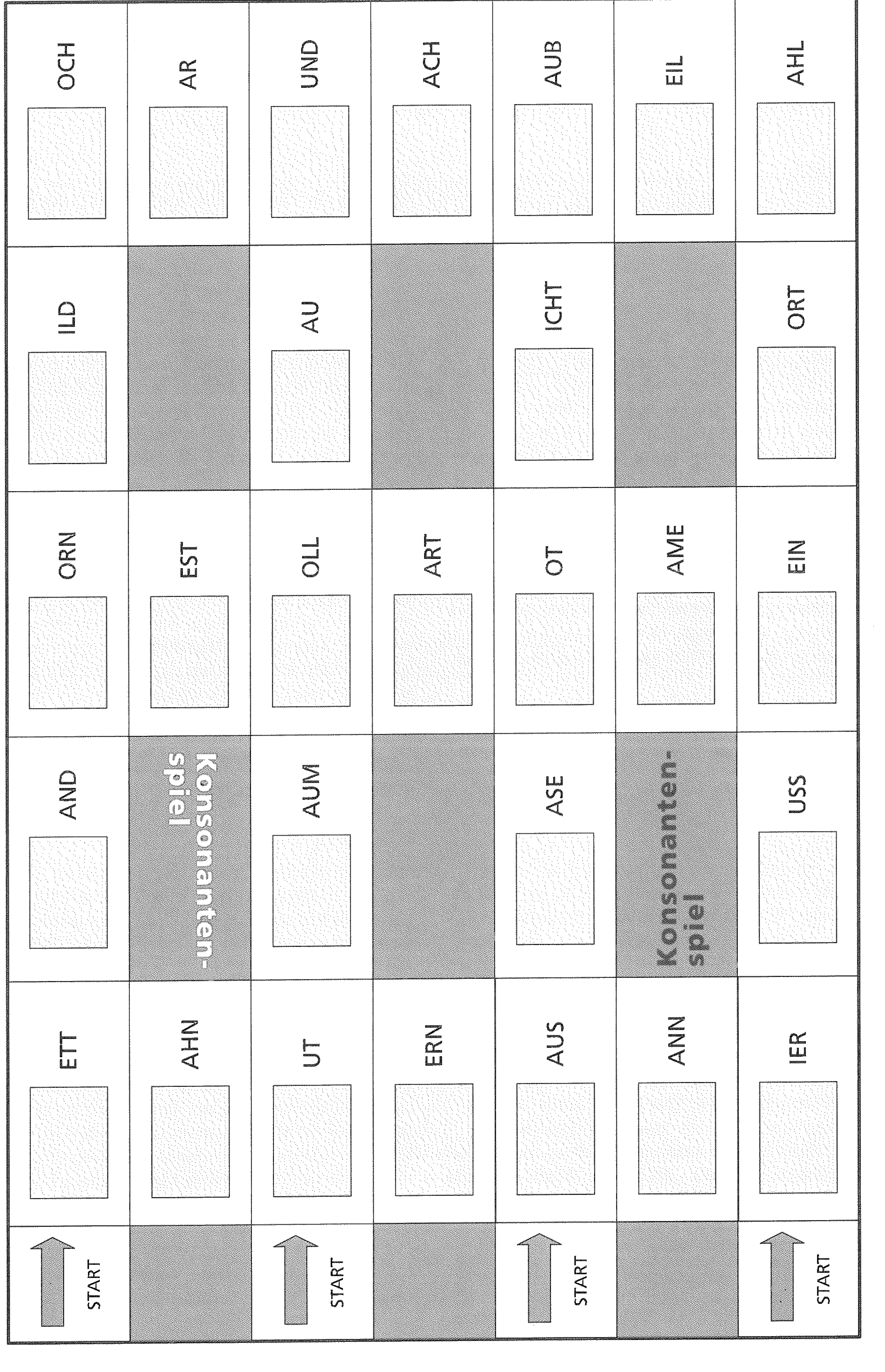
5. Reihe: HAUS, LAUS, MAUS, RAUS
BASE, GASE, HASE, NASE, VASE
KOT, LOT, NOT, ROT, TOT
DICHT, GICHT, LICHT, NICHT, SICHT, WICHT
LAUB, RAUB, STAUB, TAUB

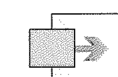
6. Reihe: BANN, DANN, KANN, MANN, WANN
DAME, NAME
BEIL, HEIL, KEIL, PFEIL, SEIL, STEIL, TEIL, WEIL

7. Reihe: BIER, GIER, HIER, SCHIER, STIER, TIER, VIER, ZIER
GUSS, KUSS, MUSS, NUSS, SCHUSS
BEIN, DEIN, FEIN, KEIN, MEIN, NEIN, REIN, SEIN, SCHEIN, STEIN, WEIN
DORT, FORT, HORT, WORT
FAHL, KAHL, MAHL, PFAHL, STAHL
WAHL, ZAHL

B	B	D	D	F
F	G	H	H	H
K	K	L	L	M
M	N	N	PF	R
R	S	S	SCH	SCH
ST	ST	T	T	V
W	W	W	Z	

Konsonantenspiel – Kärtchen





Konsonantenspiel – Spielplan

2. Höllenspiel

NIVEAU: * bis * *

LERNZIEL:

Gebrauch der bestimmten Artikel *der, die, das, des, dem, den*

VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set Aufgabenkarten (Sätze mit Artikeln) auf S. 11–13 pro Gruppe
- ein Set Handkarten mit den 6 Artikeln *(der, die, das, des, dem, den)* auf S. 13 für jeden Spieler
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 14 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan und ein Aufgabenkarten-Set; jeder Spieler erhält ein Set Handkarten mit den 6 Artikeln und eine Spielfigur.
Legen Sie das Aufgabenkarten-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan (KARTEN) und bitten Sie die Lerner, sich rund herum zu platzieren. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen.

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der nach dem Durchlaufen einer Runde als erster im START- und ZIELfeld eintrifft. Um vorwärts zu kommen, muss bei jedem Zug ein Satz mit dem richtigen Artikel ergänzt werden. Sie können auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der in-nerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist.

Spielverlauf: Die Spieler stellen ihre Figuren auf das START- und ZIELfeld. Der erste Spieler nimmt eine Aufgabenkarte vom Stapel. Er liest den betreffenden Satz ohne den fett gedruckten Artikel vor. Anstelle des Artikels sagt er zum Beispiel »piep« oder klopft auf den Tisch. Nun überlegen alle übrigen Spieler, welcher der sechs Artikel in die »Geräuschlücke« passt: Sie entscheiden sich still für eine ihrer sechs Handkarten. Diese legen sie verdeckt vor sich ab.
Sobald alle Spieler eine Handkarte abgelegt haben, werden diese aufgedeckt. Nun wird der Satz nochmals vorgelesen, diesmal mit Artikel.
Anhand der abgelegten Karten zeigt sich, wer den richtigen Artikel gewählt hat.
Alle Spieler, die richtig gewählt haben, dürfen ihre Spielfigur in Pfeilrichtung um ein Feld weiterziehen. Wer falsch gewählt hat, muss seine Figur in den inneren, grauen Kreis rücken.
Was geschieht mit denen, die im grauen Kreis landen? Diese Lerner spielen zwar weiterhin in gleicher Weise mit, aber mit erhöhtem Risiko: Auch sie rücken bei jedem richtigen Artikel um ein Feld vor. Sie bleiben jedoch immer im grauen Kreis und dürfen nicht mehr in den weißen Kreis zurückkehren!
Da der graue Kreis weniger Spielfelder hat, erreichen sie das Ziel unter Umständen schneller als die Mitspieler im weißen Kreis. Aber: Wer im grauen Kreis einen Fehler macht, kommt in die schwarze »Hölle« in der Mitte. Von dort aus muss man an den START zurückkehren und nochmals von vorn beginnen. Für die risikofreudigen Spieler kann es reizvoll sein, auch freiwillig in den grauen Kreis zu wechseln. Sie müssen aber von da an fehlerfrei über die Runde kommen, sonst landen sie in der »Hölle«.
Die Spieler wechseln sich beim Vorlesen der Aufgabenkarten ab (der vorlesende Spieler setzt jeweils mit dem Ziehen seiner Figur aus), und alles wiederholt sich wie oben beschrieben.

HINWEIS:

Die Spielregeln scheinen auf den ersten Blick kompliziert zu sein. Hat man aber einmal eine Runde (etwa 10 Minuten) gespielt, ist alles ganz einfach.
Das Höllenspiel stößt auf großes Echo bei den Lernenden, da es spannend und lustig ist.
Seine Beliebtheit hat mit der richtigen Mischung aus Risiko, Glück und Können zu tun sowie mit dem besonderen Vorteil dieses Spiels, dass immer alle Spieler gleichzeitig mitmachen können. Niemand muss warten, bis er wieder an die Reihe kommt!
Damit ist gleichzeitig der Lernerfolg wesentlich größer, denn alle Mitspieler üben jeden der Beispielsätze!
Wenn Sie nur eine Spielgruppe haben, können Sie die Sätze auf den Kärtchen selber vorlesen. In diesem Falle müsste kein Spieler aussetzen.
Für den Lernerfolg ist es wichtig, dass die Mitspieler, die einen falschen Artikel gewählt haben, jedesmal über den richtigen Gebrauch aufgeklärt werden.

Die Architektur **der** *neuen Kirche ist sehr interessant.*	*Rot ist die Farbe* **der** *Liebe.*	*Wo ist* **der** *Bahnhof?*
Der *Mond scheint sehr hell.*	*Das ist das Haus* **der** *Großmutter.*	*Wann kommt* **der** *Arzt?*
Das kleinere Auto gehört **der** *Tochter.*	*Die Strahlen* **der** *Sonne erwärmen die Erde.*	*Das ist* **der** *neue Direktor.*
Ich schreibe **der** *Freundin meiner Schwester.*	*Wir bewundern die blauschwarzen Haare* **der** *indischen Frauen.*	*Die Gehälter* **der** *Angestellten sind nicht sehr hoch.*
Die *Sonne geht unter.*	*Siehst du* **die** *vielen Blumen?*	*Ist* **die** *Straße vierspurig?*
Die *Kinder spielen im Garten.*	*Ich rufe jetzt gleich* **die** *Ärztin.*	*Wann kommen* **die** *neuen Gäste?*
Von hier aus kann man **die** *Berge sehen.*	*Wo sind nur* **die** *Männer geblieben?*	*Das ist* **die** *neue Freundin von Paul.*

Ich liebe **die** südlichen Länder.

Sie bewundert **die** schöne Aussicht.

Im Winter sind **die** Nächte lang.

Das Kind geht schon zur Schule.

Bitte öffne **das** Fenster!

Hörst du **das** Rauschen des Meeres?

Hast du **das** neue Buch schon gelesen?

Wie schmeckt dir **das** Essen?

Das Höllenspiel macht uns großen Spaß.

Wir suchen **den** Direktor.

Warum nehmt ihr nicht **den** Zug?

Der Chef spricht mit **den** Angestellten.

Ich gehe in **den** Garten.

Was schenkt ihr **den** Eltern zu Weihnachten?

Den Kindern gefällt der neue Spielplatz.

Dem Mädchen geht es wieder gut.

Gib **dem** Herrn mit der grünen Jacke die Zeitung!

Was liegt dort unter **dem** Tisch?

Dieses Buch schenke ich **dem** Mädchen von nebenan.

Ich schreibe **dem** Vater.

Wer steht dort vor **dem** Haus?

Wir suchen die Adresse **des** Arztes.

Was ist der Inhalt **des** Buches?

Sie fährt das Auto **des** Vaters in die Werkstatt.

Das ist die Lösung **des** Problems.

Kennst du die Sehenswürdigkeiten **des** Landes?

Die Hunde **des** Nachbarn sind gefährlich.

Handkarten: 1 Set pro Spieler

DER

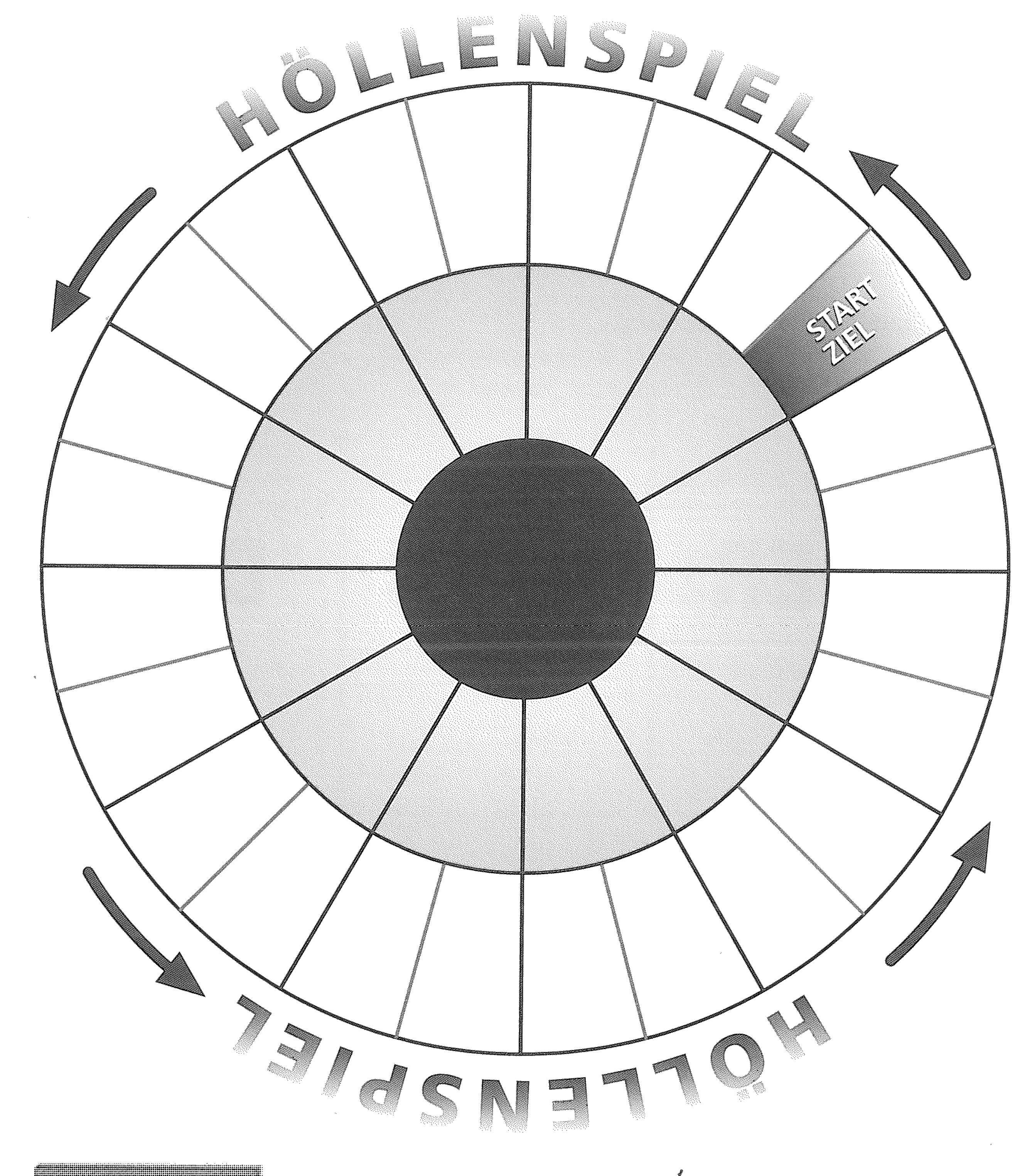
DIE

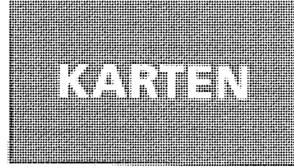
DAS

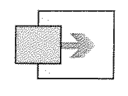
DES

DEM

DEN







3. Duell

NIVEAU: ✱ bis ✱ ✱

LERNZIEL:

Konjugation der unregelmäßigen Verben im Präsens

VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie, ob Sie den Spielplan auf S. 17 verwenden wollen oder ob Sie es vorziehen, den Spielplan auf S. 18 mit Verben Ihrer Wahl selbst zu beschriften.
Sie benötigen für dieses Spiel
- eine Kopie des Lösungsblatts auf S. 16 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 17 (oder Ihres eigenen Spielplans) pro Gruppe von 2 oder 4 Spielern (= 2 Teams)
- einen Würfel pro Gruppe
- 12 Spielfiguren pro Gruppe (je 6 in derselben Farbe).

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 2 oder 4 Personen (2 Einzelspieler oder 2 Zweier-Teams). Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, 2x6 Spielfiguren und ein Lösungsblatt. Bitten Sie die Lerner, sich an den beiden Schmalseiten des Spielplans zu platzieren. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Vgl. Lösungsblatt)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler bzw. das Team, dem es zuerst gelingt, alle seine Figuren von der einen Spielplanseite auf die andere zu bringen. Unterwegs muss bei jedem Zug eine Verbform korrekt genannt werden.
Sie können auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler/das Team, der/das innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit mehr Figuren ins Ziel gebracht hat.

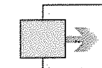
Spielverlauf: Die zwei Parteien (Einzelspieler bzw. Teams) erhalten je 6 Spielfiguren. Die Spielfiguren der beiden Parteien müssen gut zu unterscheiden sein. Die Pronomenfelder auf den beiden Schmalseiten des Spielplans dienen als Start- und Zielfelder. Zu Beginn des Spiels stehen auf den Pronomenfeldern die Figuren einer Partei: die Figuren der Partei **A** zwischen den beiden Buchstaben **A**, die Figuren der Partei **B** auf der gegenüber liegenden Seite zwischen den beiden Buchstaben **B**.
Die Spieler würfeln abwechselnd und rücken eine ihrer Figuren um die gewürfelte Zahl vor. Die Figuren dürfen ihre jeweilige Bahn nicht verlassen und bewegen sich immer geradeaus. Wer eine 6 würfelt, darf gleich nochmals würfeln und ziehen. Wenn alle Figuren einer Partei gestartet sind, darf mit einer Figur nach Wahl weitergezogen werden. Solange noch Figuren auf den Pronomenfeldern stehen, müssen die Züge dazu verwendet werden, diese Figuren auf die Bahnen zu bringen.
Nach jedem Zug muss das Verb am Rand des Spielfelds in der durch die Bahn vorgegebenen Person konjugiert werden. Beispiel: Ich würfle eine 2 und ziehe mit der Figur auf der Bahn von *ihr*. Ich lande auf der Höhe des Verbs *müssen* und muss nun die Verbform ***ihr müsst*** bilden.
Kann man die Verbform korrekt sagen, so darf man auf dem Feld stehen bleiben, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Die Gegenpartei kontrolliert die Verbformen aufmerksam. Im Zweifelsfall wird das Lösungsblatt herangezogen.
Kann ein Spieler die Verbform nicht korrekt nennen, so muss er zurückgehen bis zum nächsten freien Feld und sein Glück mit der dort verlangten Verbform versuchen. Das Zurückgehen wird ggf. so oft wiederholt, bis eine Verbform korrekt genannt wird.
Spannend wird die Sache, wenn gegnerische Figuren aufeinander treffen. Gelingt es einem Spieler nämlich, auf einem Feld zu landen, auf dem bereits eine Figur der Gegenpartei steht, so kann er diese »werfen« und an den Start zurückschicken, wenn er die auf dem entsprechenden Feld verlangte Verbform korrekt nennen kann. Kreuzen sich gegnerische Figuren, ohne auf demselben Feld zu landen, so wird niemand »geworfen«.

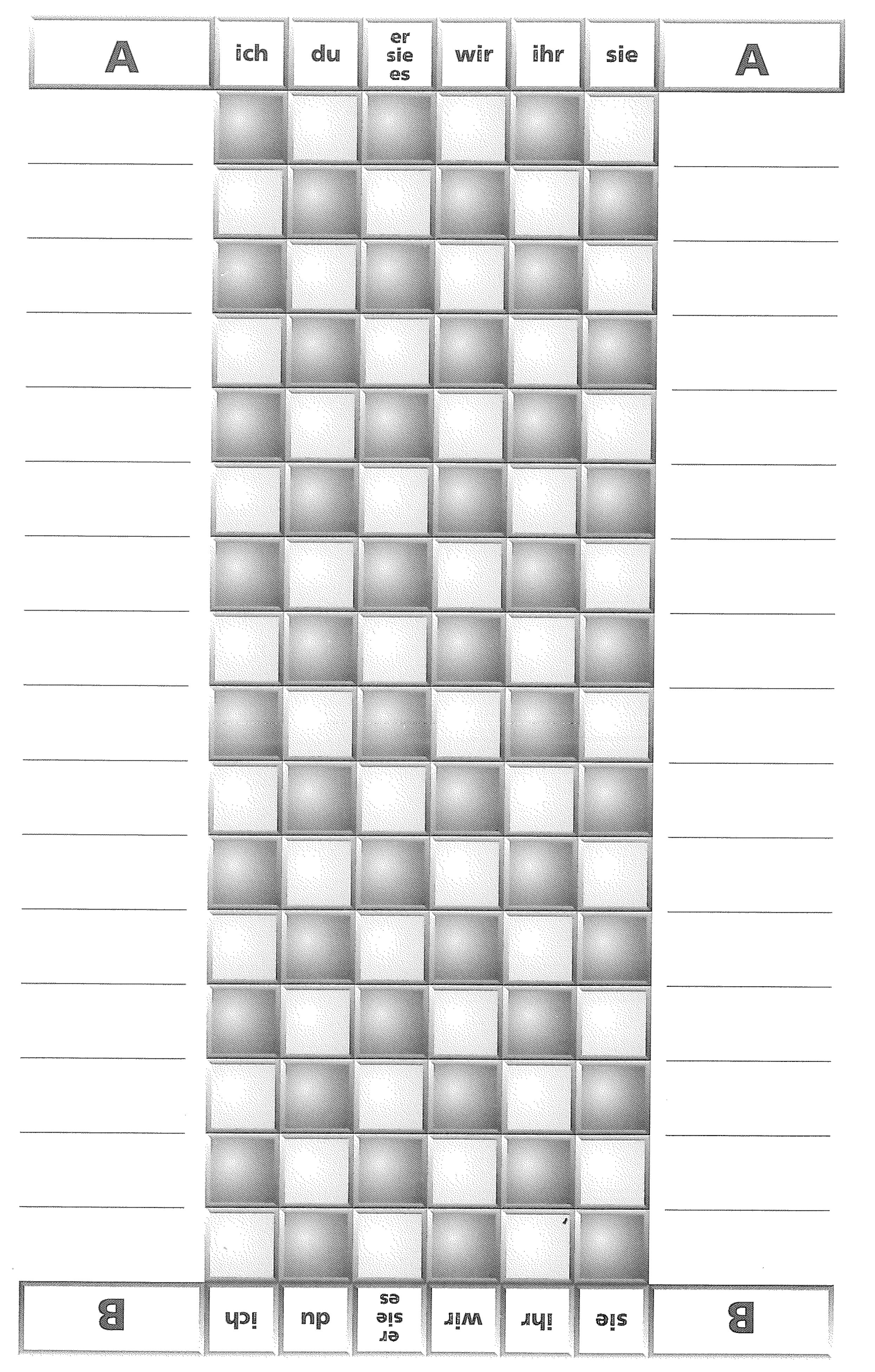
HINWEIS:

Da in einer Runde nie alle Verbformen vorkommen, kann das »Duell« problemlos mehrmals gespielt werden. Mit demselben Spielplan können auch andere Verben (vgl. Kopiervorlage auf S. 18) sowie andere Zeiten und Modi geübt werden. Dazu müssten Sie jeweils ein entsprechendes Lösungsblatt bereitstellen.

	ich	du	er/sie/es	wir	ihr	sie
haben	*habe*	*hast*	*hat*	*haben*	*habt*	*haben*
wissen	*weiß*	*weißt*	*weiß*	*wissen*	*wisst*	*wissen*
geben	*gebe*	*gibst*	*gibt*	*geben*	*gebt*	*geben*
sein	*bin*	*bist*	*ist*	*sind*	*seid*	*sind*
können	*kann*	*kannst*	*kann*	*können*	*könnt*	*können*
werden	*werde*	*wirst*	*wird*	*werden*	*werdet*	*werden*
wollen	*will*	*willst*	*will*	*wollen*	*wollt*	*wollen*
sollen	*soll*	*sollst*	*soll*	*sollen*	*sollt*	*sollen*
nehmen	*nehme*	*nimmst*	*nimmt*	*nehmen*	*nehmt*	*nehmen*
lesen	*lese*	*liest*	*liest*	*lesen*	*lest*	*lesen*
sehen	*sehe*	*siehst*	*sieht*	*sehen*	*seht*	*sehen*
dürfen	*darf*	*darfst*	*darf*	*dürfen*	*dürft*	*dürfen*
fahren	*fahre*	*fährst*	*fährt*	*fahren*	*fahrt*	*fahren*
essen	*esse*	*isst*	*isst*	*essen*	*esst*	*essen*
müssen	*muss*	*musst*	*muss*	*müssen*	*müsst*	*müssen*
sprechen	*spreche*	*sprichst*	*spricht*	*sprechen*	*sprecht*	*sprechen*

A	ich	du	er sie es	wir	ihr	sie	A
haben							haben
wissen							wissen
geben							geben
sein							sein
können							können
werden							werden
wollen							wollen
sollen							sollen
nehmen							nehmen
lesen							lesen
sehen							sehen
dürfen							dürfen
fahren							fahren
essen							essen
müssen							müssen
sprechen							sprechen
B	ich	du	er sie es	wir	ihr	sie	B





Duell – Spielplan 2

4. Zickzack-Spiel

NIVEAU: * bis * * *

LERNZIEL:

Wortschatz

VORBEREITUNG:

Sehen Sie sich die Karten auf S. 20 und 21 an und ergänzen Sie sie ggf., indem Sie die leeren Karten nach dem Kenntnisstand Ihrer Lerner selbst beschriften. Lassen Sie eventuell einen Teil der Karten weg, wenn gewisse Themenbereiche noch nicht bekannt sind.

Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set der Karten auf S. 20 und 21 (oder Ihre eigenen Karten) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 22 pro Gruppe von 2–6 Spielern (= 2 Teams)
- zwei Spielfiguren pro Gruppe
- eine Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger zur Kontrolle des Zeitlimits pro Gruppe.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 2–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, ein Karten-Set, zwei Spielfiguren, zwei Notizzettel mit Bleistift sowie eine Uhr.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren und teilen Sie sie in zwei etwa gleich starke Teams auf. Jedes Team bekommt eine Spielfigur, die es auf eines der beiden Startfelder setzt. Legen Sie das Karten-Set mit der Schrift nach unten neben den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen.

Ziel des Spiels: Gewonnen hat das Team, das als erstes seine (helle oder dunkle) Zickzacklinie durchlaufen hat und auf dem Zielfeld angekommen ist. Um vorwärts zu kommen, gilt es, durch Vokabelkenntnisse (und ein bisschen Glück) möglichst viele Punkte zu sammeln.

Spielverlauf: Die Figuren der beiden Teams stehen auf den Startfeldern. Ein Team hebt die oberste Karte des Stapels ab, ohne sie den Gegnern zu zeigen. Dann gibt es dem gegnerischen Team das Thema (den fettgedruckten Oberbegriff) bekannt.

Das befragte Team zählt nun während einer Minute möglichst viele Wörter auf, die ihm zu diesem Oberbegriff einfallen. (Bei geübten Gruppen kann man auch 30 Sekunden vorsehen.) Das andere Team stoppt die Zeit und zählt die korrekten Wörter, die genannt werden. Dabei ist zu beachten, dass nur die Wörter zählen, die auf der Karte stehen.

Nach Ablauf der Zeit werden die »richtig« genannten Wörter zusammengezählt und die Punkte vergeben. Für jedes zutreffende Wort gibt es einen Punkt. Nun darf man die Spielfigur um die erhaltene Anzahl Punkte auf der Zickzacklinie vorrücken. Hat das Team keinen Punkt erhalten, so bleibt seine Spielfigur stehen. Dann kommt das andere Team an die Reihe. Auf diese Weise spielen die beiden Teams im Wechsel. Trifft eine Figur auf ein schwarzes Feld, so wird dem Team beim nächsten Zug die Punktzahl doppelt angerechnet. Das bedeutet zum Beispiel, dass es mit 3 Punkten 6 Felder vorrücken darf.

HINWEIS:

Es ist klar, dass es außer den Wörtern auf den Karten noch viele andere Wörter zu dem angegebenen Oberbegriff gibt. In diesem Spiel zählen jedoch nur die Wörter, die auf den Karten stehen. Das hat zur Folge, dass innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne möglichst viele Begriffe genannt werden müssen, denn damit steigt die Chance, dass die gesuchten Wörter dabei sind.

Je nach Schnelligkeit der Lernergruppen kann das Zeitlimit verkürzt oder verlängert werden.

Bei fortgeschrittenen Lernern empfiehlt sich ein strengerer Maßstab bei der Punktvergabe, zum Beispiel 1 Punkt für 2 Wörter.

Erreicht kein Team das Ziel, obwohl alle Karten aufgebraucht sind, so gewinnt das Team, das dem Ziel am nächsten gekommen ist.

LEBENSMITTEL
das Brot
das Fleisch
die Eier
der Reis
das Öl
der Schinken
der Fisch
die Kartoffel(n)

OBST
die Apfelsine / Orange
der Apfel
der Pfirsich
die Birne
die Traube(n)
die Kirsche(n)
die Erdbeere(n)
die Aprikose

GEMÜSE
die Gurke
die Bohne(n)
der Kohl
die Tomate
die Möhre / Karotte
die Erbse(n)
der Blumenkohl
der Spinat

GETRÄNKE
das Bier
der Wein
die Milch
der Kaffee
der Tee
der Fruchtsaft
die Limonade
das Mineralwasser

FRÜHSTÜCK
der Kaffee
die Milch
der Orangensaft
das Brot
die Butter
der Käse
der Honig
die Marmelade

GESCHÄFTE
das Kaufhaus
die Buchhandlung
das Lebensmittelgeschäft
der Supermarkt
die Apotheke
die Metzgerei
das Schreibwarengeschäft
die Bäckerei

ÖFFENTLICHE GEBÄUDE
der Bahnhof
das Rathaus
die Kirche
das Museum
die Schule
das Krankenhaus
die Bibliothek
das Theater

VERKEHRSMITTEL
das Auto / der Wagen
das Fahrrad
das Flugzeug
der Zug / die Bahn
das Schiff
das Motorrad
der (Auto)Bus
die Straßenbahn

VERBEN DER BEWEGUNG
laufen
springen
gehen
wandern
hüpfen
fliegen
kriechen
fahren

TEILE DES GESICHTES
die Nase
der Mund
das Ohr
das Auge
das Kinn
die Wange
die Stirn
das Haar / die Haare

KÖRPERTEILE
die Hand
der Fuß
der Ellbogen
der Bauch
der Rücken
das Bein
der Arm
der Hals

AUSSEHEN VON PERSONEN (ADJEKTIVE)
schön
hässlich
hübsch
groß
schlank
blond
klein
attraktiv

VERWANDTE
der Großvater
die Enkelin
der Sohn
die Tante
der Bruder
die Nichte
der Cousin
die Schwiegermutter

KLEIDUNG
der Rock
die Hose
das Hemd
der Mantel
der Pullover
die Bluse
das Kleid
der Schuh / die Schuhe

BERUFE
der Arzt / die Ärztin
der / die Kellner/in
der / die Ingenieur/in
der / die Apotheker/in
der / die Friseur/in
der / die Architekt/in
der Koch / die Köchin
der Psychologe / die Psychologin

SPORTARTEN
Fußball
Schwimmen
Tennis
Ski fahren
Reiten
Segeln
Turnen
Rudern

TEILE DES HAUSES
die Küche
das Badezimmer
der Keller
das Schlafzimmer
der Balkon
das Wohnzimmer
das Esszimmer
die Treppe

WOHNUNGSEINRICHTUNG
der Schrank
die Lampe
das Bett
das Regal
der Tisch
das Sofa
der Sessel
der Teppich

MATERIALIEN
das Holz
das Metall
die Wolle
das Gold
der Kunststoff
das Leder
das Glas
der Stein

SCHREIBWAREN
das Papier
der Briefumschlag
der Kugelschreiber
der Bleistift
der Klebstoff
die Schere
das Klebeband
der Radiergummi

MUSIKINSTRUMENTE
das Klavier
die Geige
die Flöte
die Trommel
das Schlagzeug
die Trompete
die Orgel
die Gitarre

HAUSTIERE
der Hund
die Katze
das Pferd
die Kuh
das Schwein
das Schaf
das Huhn
die Ziege

FREI LEBENDE TIERE
der Löwe
der Fuchs
der Wolf
der Tiger
der Vogel
der Affe
die Maus
der Elefant

EUROPÄISCHE LÄNDER
Österreich
Frankreich
Portugal
Polen
Spanien
Italien
Großbritannien
Belgien

WETTER (NOMEN)
der Wind
der Schnee
der Regen
die Sonne
der Nebel
das Gewitter
die Wolke
der Sturm

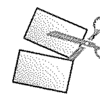
LANDSCHAFT
das Meer / die See
der See
der Wald
die Wiese
der Fluss
das Gebirge
die Insel
die Ebene

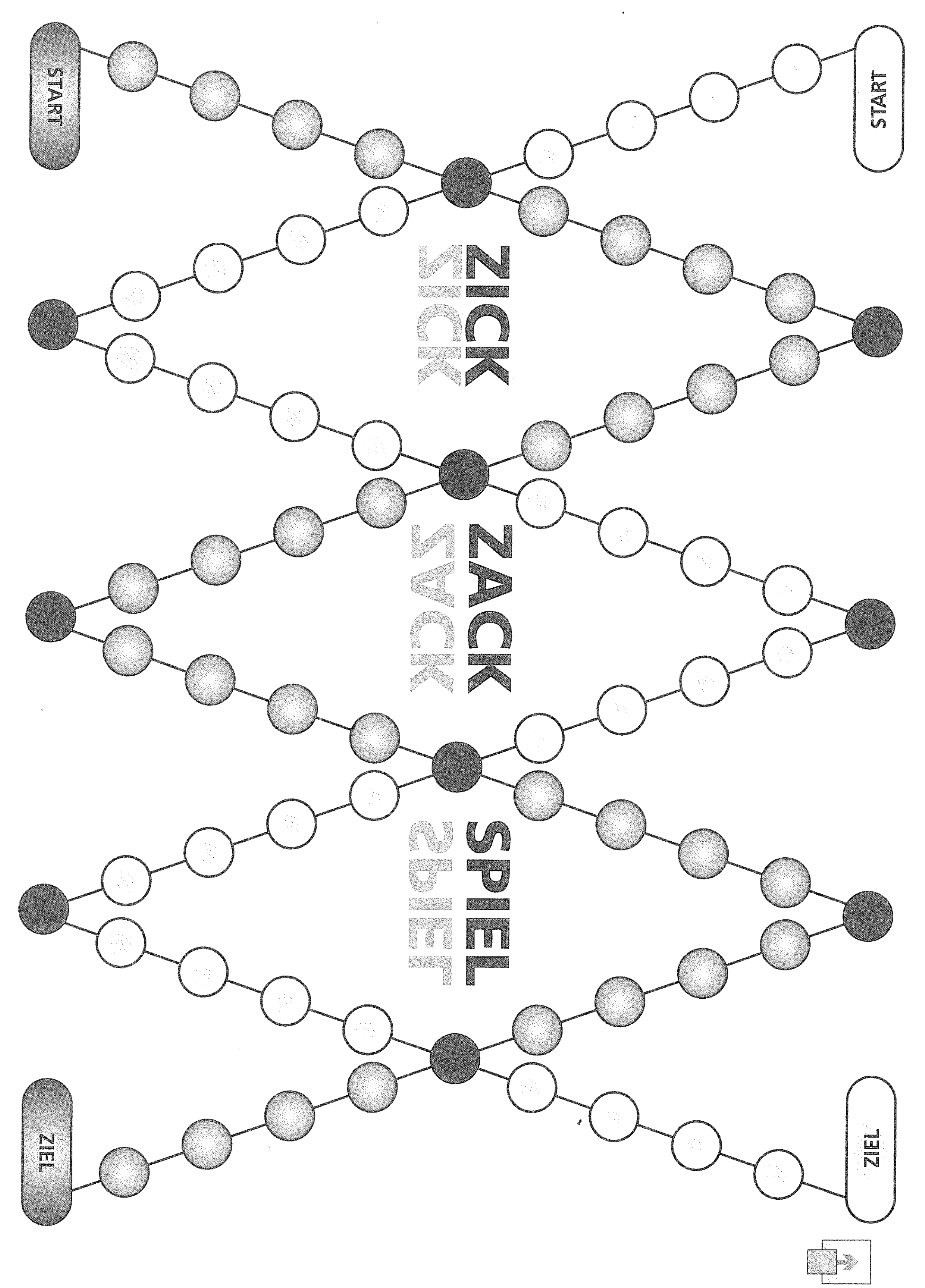
ORTSADVERBIEN
vorn(e)
hinten
gegenüber
innen / drinnen
oben
unten
daneben / nebenan
links

FARBEN
gelb
orange
braun
grün
blau
grau
rot
violett

MONATE
Januar
März
Mai
Juni
Juli
August
Oktober
Dezember

ZEITADVERBIEN
heute
morgen
gestern
damals
lange
immer
früh
spät





5. Ratespiel

NIVEAU: ✻ ✻ bis ✻ ✻ ✻

LERNZIEL:

Fragen stellen, Grundwortschatz

VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie, ob Sie die Vorlagen von S. 24 und S. 25 verwenden wollen oder ob Sie es vorziehen, die leeren Kärtchen auf S. 106 selbst zu bebildern oder zu beschriften und eine eigene Liste der gesuchten Gegenstände zu erstellen.
Sie benötigen für dieses Spiel

- eine Kopie der *gesuchten Gegenstände* auf S. 24 (oder Ihre eigene Liste) für jede Gruppe
- ein Set der Kärtchen auf S. 25 (oder Ihrer eigenen Kärtchen) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 26 pro Gruppe von 3–5 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 3–5 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren, das Blatt mit den *gesuchten Gegenständen* und ein Karten-Set.
Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie die Karten mit dem Bild nach unten auf den Spielplan und das Blatt mit den *gesuchten Gegenständen* zur Einsicht daneben. Die Spieler dürfen jederzeit nachsehen, welche die zu erratenden Gegenstände sind und wie sie auf Deutsch heißen.
Legen Sie die Spieldauer (zwischen 20 und 60 Minuten) fest.
Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und von Ihren Lernern die passenden Fragen stellen lassen. Ggf. empfiehlt es sich, die geeigneten Frageformen zu wiederholen. (Beispiele finden Sie unter MÖGLICHE FRAGEN.)

Ziel des Spiels: Durch geschickte Fragen gilt es, die Gegenstände auf den Kärtchen der Mitspieler zu erraten. Für jeden erratenen Gegenstand bekommt man vom Mitspieler das entsprechende Kärtchen. Gewonnen hat der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit die meisten Kärtchen gesammelt hat.

Spielverlauf: Jeder Spieler hebt ein Kärtchen vom Stapel ab, ohne es den anderen zu zeigen. Darauf ist der Gegenstand abgebildet, den die Mitspieler erraten müssen.
Die Spieler stellen ihre Figuren auf ein Fragezeichen-Feld. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren im Uhrzeigersinn auf dem Spielplan. Bei jedem Zug darf man einem Mitspieler nach Wahl eine Frage zum Gegenstand auf dessen Kärtchen stellen. Der Mitspieler darf nur mit *ja* oder *nein* antworten, daher müssen die Fragen entsprechend formuliert werden. Kleine Ergänzungen zur Antwort *ja* (wie z.B. *ja, manchmal; ja, oft; ja, auch*) werden toleriert.
Der Inhalt der Fragen richtet sich nach den Angaben auf dem Spielfeld:
Material: Material, aus dem der Gegenstand besteht.
Eigenschaften: Eigenschaften des gesuchten Gegenstandes (Farbe, Form, usw.).
Zweck: Zweck des Gegenstandes (Wozu benutzt man ihn?).
Ort / Zeit: Ort, an dem man den Gegenstand hauptsächlich benutzt oder Zeitangabe, wann man ihn vor allem benötigt.
Fragezeichen: Nur wer auf einem Feld mit Fragezeichen landet, darf einen Mitspieler direkt nach seinem Gegenstand fragen (z.B. *Ist dein Gegenstand der Schirm?).*
Hat man richtig geraten, bekommt man das betreffende Kärtchen des Mitspielers; dieser muss ein neues Kärtchen ziehen. Wenn man nicht richtig geraten hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wenn man möchte, kann man bei jedem Zug einen anderen Mitspieler befragen.
Die Spannung dieses Ratespieles steckt in der Bindung der Fragen an bestimmte Felder. So ist es möglich, dass mehrere Spieler zu wissen glauben, welchen Gegenstand ein Mitspieler auf seinem Kärtchen hat. Aber nur derjenige, der als nächster auf einem Fragezeichen-Feld landet, darf nach dem Gegenstand fragen und sich das Kärtchen sichern. Um zu gewinnen, braucht man also auch ein bisschen Würfelglück.

MÖGLICHE FRAGEN:

Material: *Ist der Gegenstand aus Glas / aus Kunststoff / aus Keramik / aus Holz / aus Papier / aus Stoff / aus Metall / …?*
Eigenschaften: *Ist der Gegenstand zerbrechlich / schwer / klein / groß / eckig / rund / lang / flach / weich / …?*
Zweck: *Benutzt man den Gegenstand zum Reinigen / Anzünden / Schneiden / Abtrocknen / Schreiben / Essen / Lesen / Bügeln / …?*
Ort: *Benutzt man ihn vorwiegend draußen / drinnen / in der Schule / zu Hause / in der Küche / …?*
Zeit: *Benutzt man ihn vorwiegend morgens / abends / nachts / im Dunkeln / wenn es regnet / in den Ferien / …?*

die Schere

der Aschenbecher

der Wecker

die Tasse

die Brille

die Kerze

der Bleistift

das Messer

der Löffel

der Teller

die Streichhölzer

der Hammer

das Radio

die Zahnbürste

der Kochtopf

der Staubsauger

der Schlüssel

der Kamm

die Briefmarke

der Korkenzieher

der Spiegel

das Telefon

das Glas

das Handtuch

der Schirm

das Feuerzeug

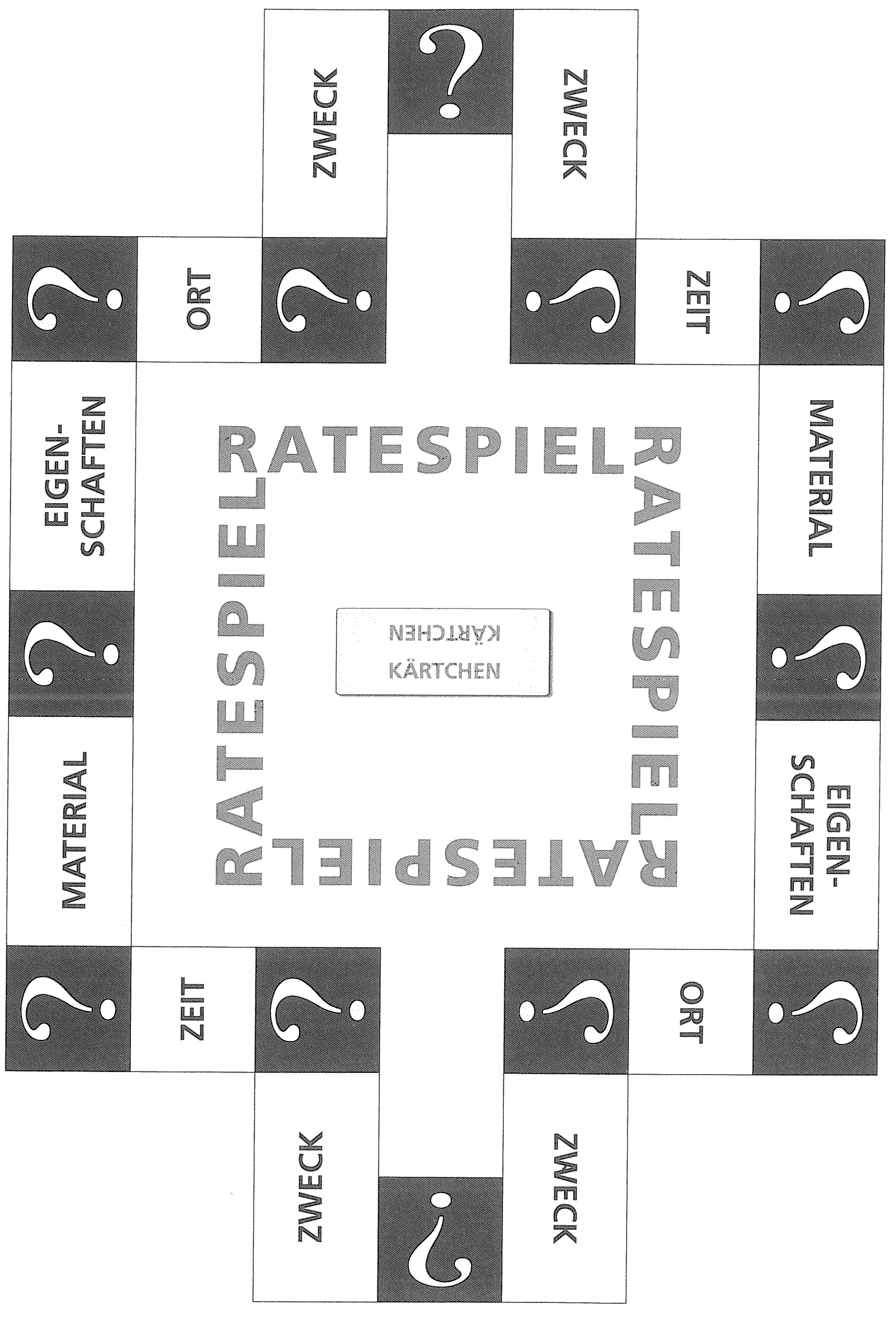
der Haartrockner / Föhn

die Waage

das Bügeleisen

der Koffer

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2001. Alle Rechte vorbehalten. (Vervielfältigung zum Unterrichtsgebrauch gestattet.)



Ratespiel – Spielplan

6. Gegensatz-Spiel

NIVEAU: ✻✻ bis ✻✻✻

LERNZIEL:

Wortschatz: Gegensatzpaare von Adjektiven, Adverbien und Präpositionen

VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set der Abdeckkärtchen auf S. 28 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 29 pro Gruppe von 2 oder 4 Spielern (= 2 Teams).

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 2 oder 4 Personen (2 Teams). Die beiden Parteien A und B erhalten je 21 helle bzw. schwarze Abdeckkärtchen. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge demonstrieren. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGEN.)

Ziel des Spiels : Gewonnen hat der Spieler bzw. das Team, dem es zuerst gelingt, vier nebeneinander liegende Felder (in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung) mit eigenen Kärtchen abzudecken.

Spielverlauf: Der beginnende Spieler nennt das Gegenteil eines beliebigen Wortes aus der Reihe 1 des Spielplans. Ist das genannte Gegenteil korrekt, darf er ein Abdeckkärtchen auf das Feld legen. Das abgedeckte Feld »gehört« nun ihm bzw. seinem Team. Nennt er jedoch ein falsches Wort, so darf er kein Kärtchen legen, und der Gegner kommt an die Reihe und hat die Chance, das Feld abzudecken. Die Spieler belegen abwechselnd die Felder mit ihren Kärtchen. Der Spielplan ist in 6 Reihen gegliedert. Mit dem Abdecken muss in der Reihe 1 begonnen werden. Erst wenn diese voll ist, dürfen Felder der 2. Reihe belegt werden. Auf diese Weise werden die Reihen 1 bis 6 des Spielplans eine nach der anderen mit Kärtchen abgedeckt. Pro Zug darf nur ein Kärtchen gelegt werden. Sobald ein Spieler durch geschicktes Setzen der Kärtchen eine Viererreihe zustande bringt, ist die Spielrunde beendet. Die Lösungskontrolle erfolgt durch den Gegner bzw. das gegnerische Team. Sind sich die Gegner nicht einig, werden die unten stehenden Lösungen herangezogen.
Sollte der Fall eintreten, dass keiner der Mitspieler das Gegenteil eines Wortes weiß, so bleibt das entsprechende Spielfeld unbelegt und »gehört« niemandem.

Es kann vorkommen, dass das Spiel unentschieden endet, wenn alle Kärtchen aufgebraucht sind und es keinem Spieler gelungen ist, eine Viererreihe zu legen.

HINWEIS:

Dieses Spiel hilft den Lernenden unter anderem auch, leicht zu verwechselnde Wortpaare (*davor – dahinter / vorne – hinten*) unterscheiden zu lernen. Das Spiel gehört zu den sogenannten Strategiespielen und sorgt für Spannung und Motivation. Die Lerner sind darauf bedacht, keine Fehler zu machen, denn die Regel, nach welcher sie bei falscher Lösung kein Feld belegen dürfen, könnte unter Umständen zur Folge haben, dass der Gegner davon profitiert und eine Viererreihe bilden kann.
Will man die Gegensatzpaare regelrecht trainieren, so können mehrere Runden gespielt werden.

LÖSUNGEN:

Reihe 1
groß: *klein*
dünn: *dick*
wenig: *viel*
davor: *dahinter*
ohne: *mit*
richtig: *falsch*
teuer: *billig*

Reihe 2
reich: *arm*
schmal: *breit*
schwer: *leicht*
heiß: *kalt*
weiblich: *männlich*
hart: *weich*
hinauf: *hinunter; hinab*

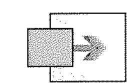
Reihe 3
neu: *alt*
dunkel: *hell*
immer: *nie*
unten: *oben*
nichts: *alles*
gesund: *krank*
spät: *früh*

Reihe 4
schön: *hässlich*
weniger: *mehr*
drinnen: *draußen*
kurz: *lang*
schwach: *stark*
nachher: *vorher*
vor: *nach*

Reihe 5
oft: *selten*
schnell: *langsam*
vorwärts: *rückwärts*
niedrig: *hoch*
unter: *über; auf*
leer: *voll*
darüber: *darunter*

Reihe 6
fern: *nahe*
außen: *innen*
schlecht: *gut*
vorne: *hinten*
links: *rechts*
besser: *schlechter*
sauer: *süß*

A	A	A	B	B	B
A	A	A	B	B	B
A	A	A	B	B	B
A	A	A	B	B	B
A	A	A	B	B	B
A	A	A	B	B	B
A	A	A	B	B	B



GEGENSATZ-SPIEL

6	5	4	3	2	1
sauer	darüber	vor	spät	hinauf	teuer
besser	leer	nachher	gesund	hart	richtig
links	unter	schwach	nichts	weiblich	ohne
vorne	niedrig	kurz	unten	heiß	davor
schlecht	vorwärts	drinnen	immer	schwer	wenig
außen	schnell	weniger	dunkel	schmal	dünn
fern	oft	schön	neu	reich	groß

GEGENSATZ-SPIEL

7. Glücksrad

NIVEAU: ✲ ✲ bis ✲ ✲ ✲

LERNZIEL:

Verbformen verschiedener Zeiten und Modi

VORBEREITUNG:

Wählen Sie von S.32–38 drei Seiten aus, die Sie üben wollen.
Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set Schicksalskarten (Teufels- bzw. Zauberkarten) auf S.31 pro Gruppe
- drei Sets mit Aufgabenkärtchen von S.32–38 für jede Gruppe (Kopierpapier evtl. in 3 verschiedenen Farben)
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.39 pro Gruppe von 2–5 Spielern
- eine Spielfigur pro Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 2–5 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und die 3 Sets. Bilden Sie mit den Kärtchen jeder Seite einen separaten Stapel.
(Damit es kein Durcheinander gibt, trägt jedes Kärtchen ein Erkennungssymbol, noch besser wäre es, sie auf verschiedenfarbiges Papier zu kopieren.) Die Stapel werden gut gemischt und verdeckt auf dem Spielplan platziert. Für jeden Kärtchenstapel ist eines der Rechtecke auf dem Spielplan vorgesehen. Jede Zahl entspricht somit einem Stapel. Mischen Sie die Schicksalskarten und verteilen Sie an jeden Spieler drei davon, aber verdeckt. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Die Lösungen stehen in Kursivschrift rechts unten auf den Kärtchen und dienen den abfragenden Mitspielern zur Kontrolle.)

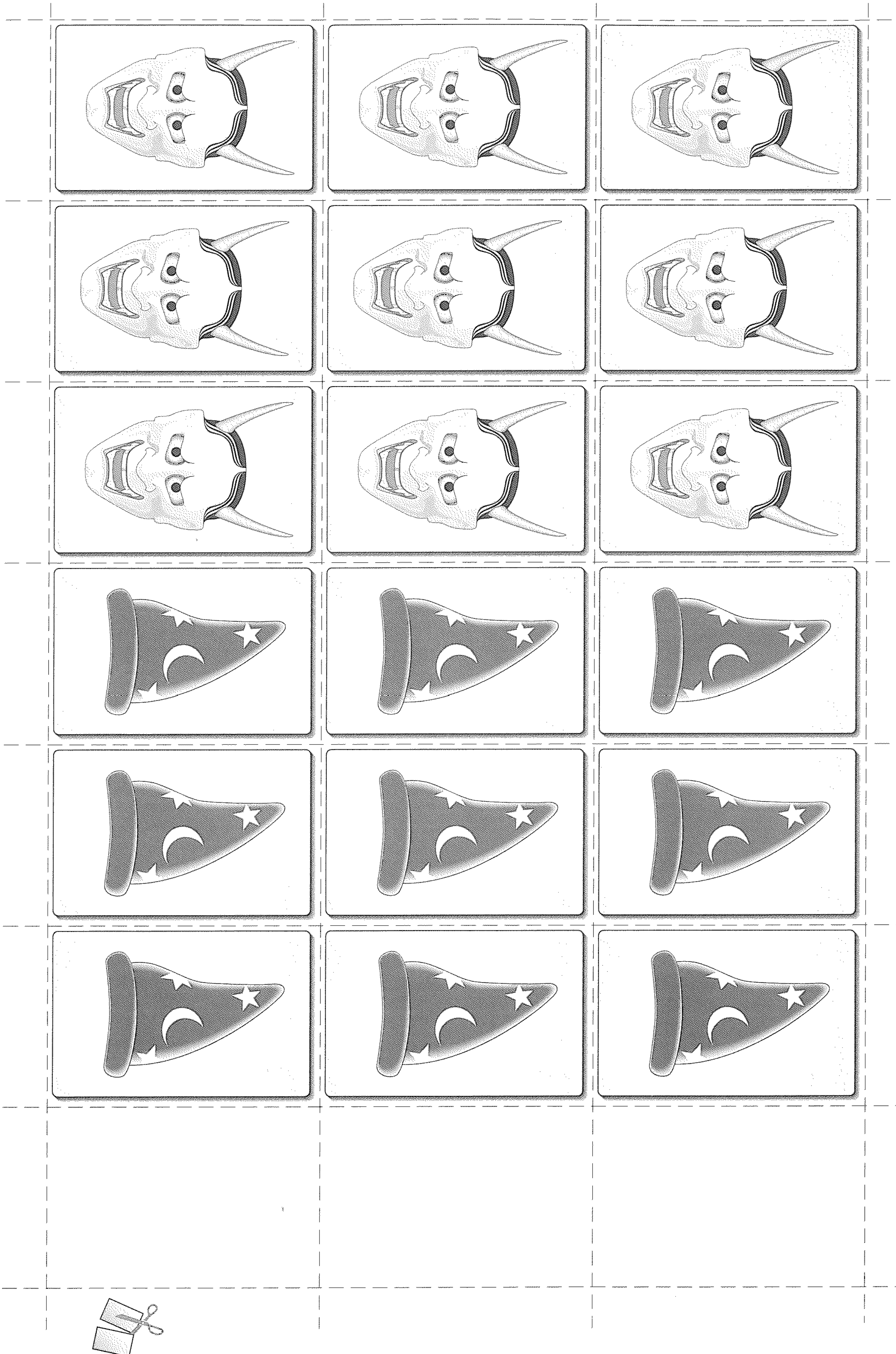
Ziel des Spiels: Die Spieler durchlaufen das Glücksrad – ausgehend von der eingekreisten 1 – im Uhrzeigersinn. Auf jedem Spielfeld müssen sie ein Aufgabenkärtchen von dem Stapel nehmen, der die Nummer ihres jeweiligen Spielfelds trägt, und die richtige Verbform nennen. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst wieder auf der eingekreisten 1 (= Start- und Zielfeld) eintrifft. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist.

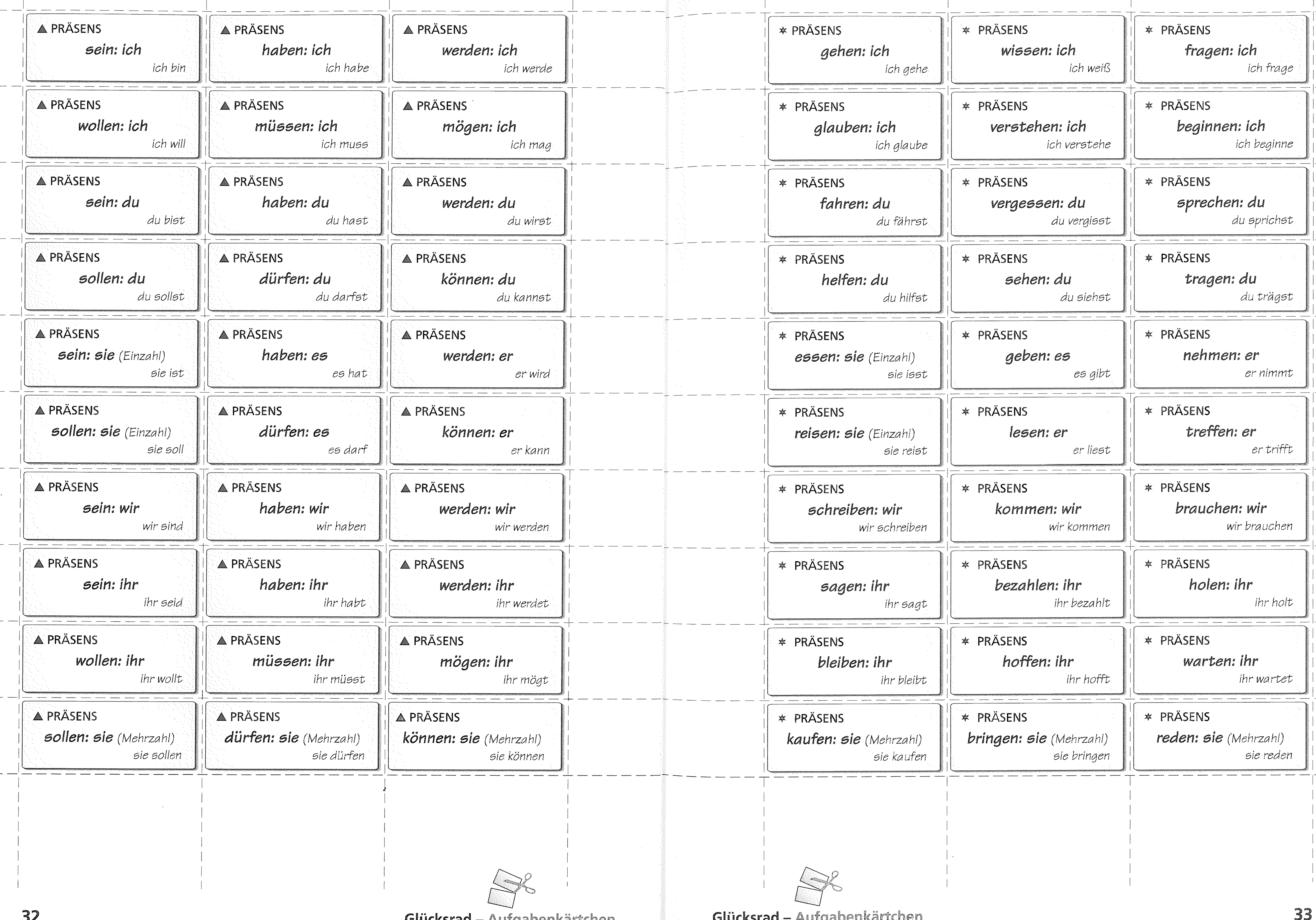
Spielverlauf: Alle Spielfiguren werden auf das Spielfeld mit der eingekreisten 1 gestellt. Dies ist das Start- und Zielfeld zugleich. Es wird ausgelost, wer beginnen darf.

Ein anderer Mitspieler hebt das oberste Kärtchen des Stapels Nummer 1 ab und liest dem beginnenden Spieler die Aufgabe vor, z.B. *Präsens / können / du.* Der Spieler soll nun die entsprechende Verbform nennen, also in diesem Fall *du kannst.* Der abfragende Mitspieler kontrolliert die Lösung mit Hilfe der angegebenen Form rechts unten auf dem Aufgabenkärtchen.
Wenn die Verbform stimmt, darf der Spieler seine Figur auf Feld 2 vorrücken. Ist sie hingegen falsch, so muss er seine Figur in den grauen Außenkreis, den sogenannten »Strafraum«, setzen. Dann kommt der Nächste an die Reihe.
Auf diese Weise werden reihum alle Spieler von ihren Mitspielern abgefragt. Jedesmal wird ein Aufgabenkärtchen vom Stapel mit der Nummer des Spielfeldes, auf dem sich die Figur des Befragten befindet, abgehoben. Bei richtiger Verbform darf die Figur jeweils um ein Feld vorgerückt werden.
Was passiert nun mit den Spielern im Strafraum? Sobald sie wieder an der Reihe sind, müssen sie nochmals eine Aufgabe vom selben Stapel (wo der Fehler gemacht wurde) lösen. Gelingt es ihnen, dürfen sie auf das angrenzende Feld im weißen Kreis zurückkehren, aber keine weitere Frage beantworten. Andernfalls verbleiben sie weiterhin im »Strafraum« und müssen beim nächsten Mal wieder eine Aufgabe vom selben Kärtchenstapel lösen. Dies wiederholt sich so oft, bis sie eine korrekte Verbform nennen können.
Damit nicht allein die Kenntnis der Verbformen über den Sieg bestimmt, gibt es die Schicksalskarten: Jeder Spieler hat insgesamt drei davon zur Verfügung. Diese kann er irgendwann im Laufe des Spiels einsetzen, aber immer nur vor oder nach dem Lösen eines Aufgabenkärtchens, das heißt, wenn er gerade an der Reihe ist. Die Zauberkarten können dazu verwendet werden, sich (oder einen Mitspieler) aus dem »Strafraum« zu »erlösen«. Legt man eine Zauberkarte ab, so darf die eigene Spielfigur (oder diejenige des begünstigten Mitspielers) auf das angrenzende weiße Feld zurückkehren. Legt man hingegen eine Teufelskarte ab, so schickt man damit einen beliebigen Mitspieler in den »Strafraum«. Auf diese Weise kann man allzu »siegessichere« Mitspieler ein bisschen bremsen. Einmal abgelegte Schicksalskarten sind »verbraucht« und dürfen in dieser Runde nicht mehr eingesetzt werden.

HINWEIS:

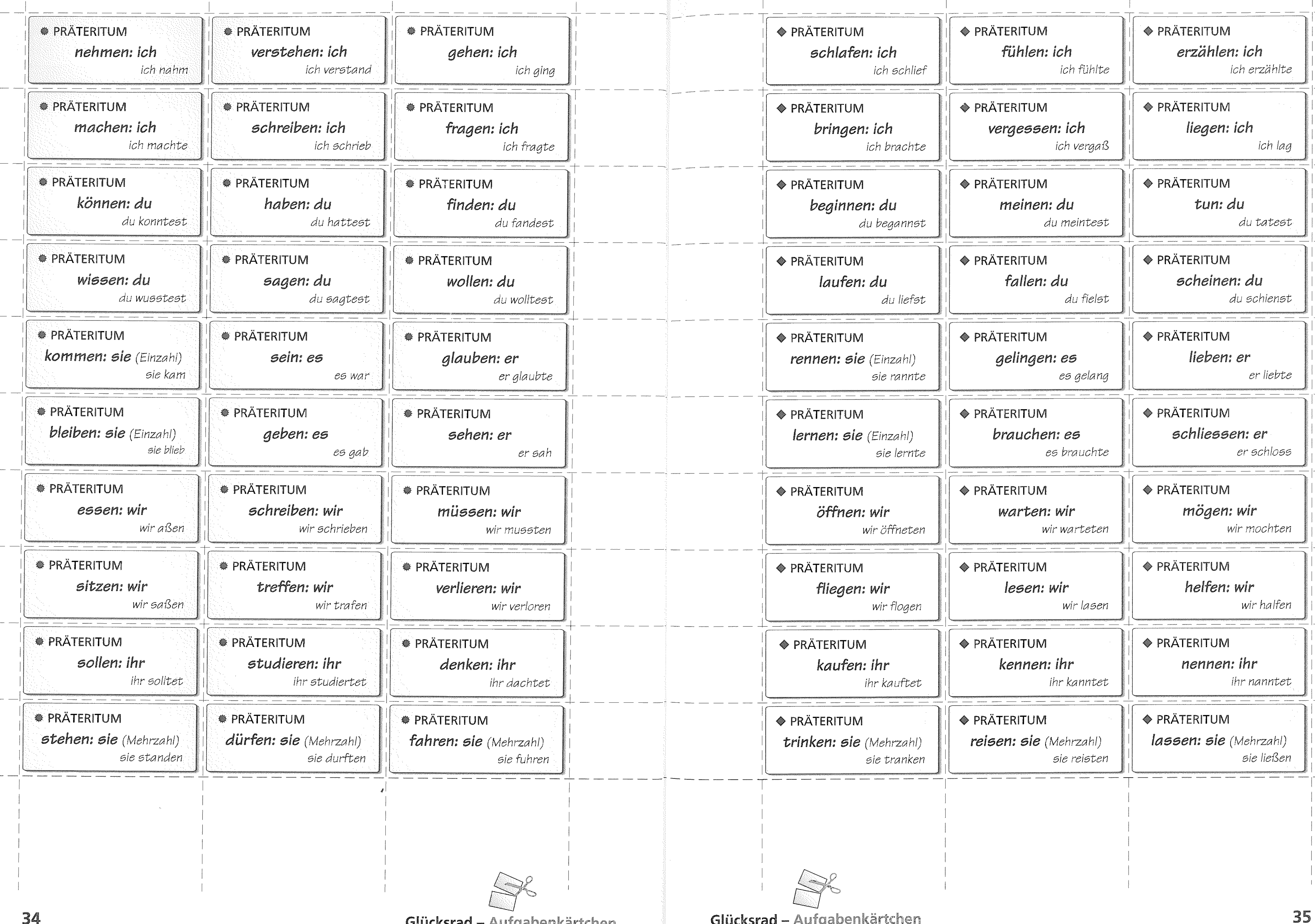
Die Aufgabenkärtchen können auch spielunabhängig zum gegenseitigen Abfragen verwendet werden, zum Beispiel als Vorübung zum Glücksrad-Spiel. Wenn Sie andere Verben oder Zeiten üben möchten, können Sie mit Hilfe der Vorlagen auf S.106 eigene Kärtchen erstellen.





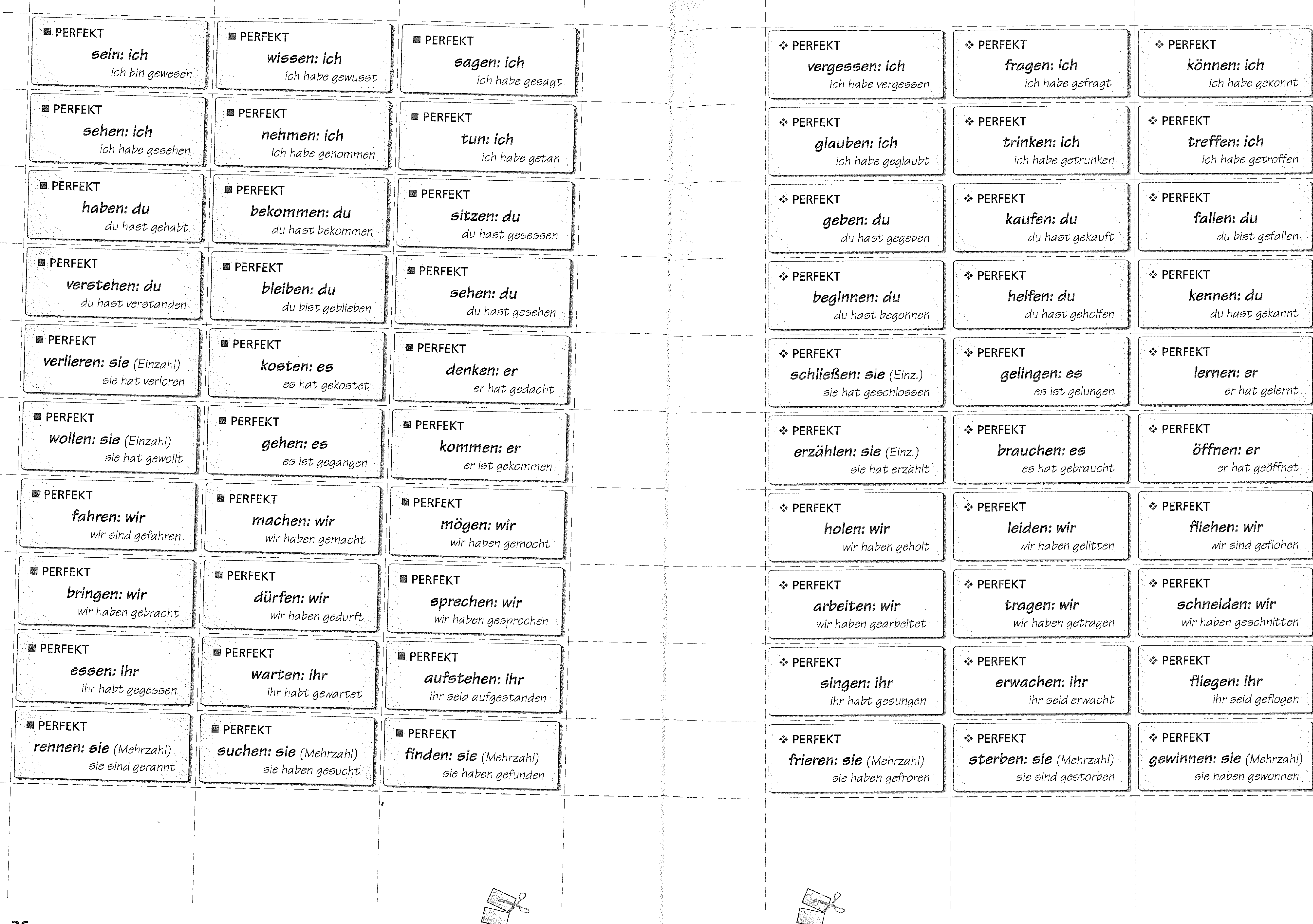
▲ PRÄSENS sein: ich ich bin	▲ PRÄSENS haben: ich ich habe	▲ PRÄSENS werden: ich ich werde
▲ PRÄSENS wollen: ich ich will	▲ PRÄSENS müssen: ich ich muss	▲ PRÄSENS mögen: ich ich mag
▲ PRÄSENS sein: du du bist	▲ PRÄSENS haben: du du hast	▲ PRÄSENS werden: du du wirst
▲ PRÄSENS sollen: du du sollst	▲ PRÄSENS dürfen: du du darfst	▲ PRÄSENS können: du du kannst
▲ PRÄSENS sein: sie (Einzahl) sie ist	▲ PRÄSENS haben: es es hat	▲ PRÄSENS werden: er er wird
▲ PRÄSENS sollen: sie (Einzahl) sie soll	▲ PRÄSENS dürfen: es es darf	▲ PRÄSENS können: er er kann
▲ PRÄSENS sein: wir wir sind	▲ PRÄSENS haben: wir wir haben	▲ PRÄSENS werden: wir wir werden
▲ PRÄSENS sein: ihr ihr seid	▲ PRÄSENS haben: ihr ihr habt	▲ PRÄSENS werden: ihr ihr werdet
▲ PRÄSENS wollen: ihr ihr wollt	▲ PRÄSENS müssen: ihr ihr müsst	▲ PRÄSENS mögen: ihr ihr mögt
▲ PRÄSENS sollen: sie (Mehrzahl) sie sollen	▲ PRÄSENS dürfen: sie (Mehrzahl) sie dürfen	▲ PRÄSENS können: sie (Mehrzahl) sie können

✲ PRÄSENS gehen: ich ich gehe	✲ PRÄSENS wissen: ich ich weiß	✲ PRÄSENS fragen: ich ich frage
✲ PRÄSENS glauben: ich ich glaube	✲ PRÄSENS verstehen: ich ich verstehe	✲ PRÄSENS beginnen: ich ich beginne
✲ PRÄSENS fahren: du du fährst	✲ PRÄSENS vergessen: du du vergisst	✲ PRÄSENS sprechen: du du sprichst
✲ PRÄSENS helfen: du du hilfst	✲ PRÄSENS sehen: du du siehst	✲ PRÄSENS tragen: du du trägst
✲ PRÄSENS essen: sie (Einzahl) sie isst	✲ PRÄSENS geben: es es gibt	✲ PRÄSENS nehmen: er er nimmt
✲ PRÄSENS reisen: sie (Einzahl) sie reist	✲ PRÄSENS lesen: er er liest	✲ PRÄSENS treffen: er er trifft
✲ PRÄSENS schreiben: wir wir schreiben	✲ PRÄSENS kommen: wir wir kommen	✲ PRÄSENS brauchen: wir wir brauchen
✲ PRÄSENS sagen: ihr ihr sagt	✲ PRÄSENS bezahlen: ihr ihr bezahlt	✲ PRÄSENS holen: ihr ihr holt
✲ PRÄSENS bleiben: ihr ihr bleibt	✲ PRÄSENS hoffen: ihr ihr hofft	✲ PRÄSENS warten: ihr ihr wartet
✲ PRÄSENS kaufen: sie (Mehrzahl) sie kaufen	✲ PRÄSENS bringen: sie (Mehrzahl) sie bringen	✲ PRÄSENS reden: sie (Mehrzahl) sie reden



PRÄTERITUM nehmen: ich ich nahm	PRÄTERITUM verstehen: ich ich verstand	PRÄTERITUM gehen: ich ich ging
PRÄTERITUM machen: ich ich machte	PRÄTERITUM schreiben: ich ich schrieb	PRÄTERITUM fragen: ich ich fragte
PRÄTERITUM können: du du konntest	PRÄTERITUM haben: du du hattest	PRÄTERITUM finden: du du fandest
PRÄTERITUM wissen: du du wusstest	PRÄTERITUM sagen: du du sagtest	PRÄTERITUM wollen: du du wolltest
PRÄTERITUM kommen: sie (Einzahl) sie kam	PRÄTERITUM sein: es es war	PRÄTERITUM glauben: er er glaubte
PRÄTERITUM bleiben: sie (Einzahl) sie blieb	PRÄTERITUM geben: es es gab	PRÄTERITUM sehen: er er sah
PRÄTERITUM essen: wir wir aßen	PRÄTERITUM schreiben: wir wir schrieben	PRÄTERITUM müssen: wir wir mussten
PRÄTERITUM sitzen: wir wir saßen	PRÄTERITUM treffen: wir wir trafen	PRÄTERITUM verlieren: wir wir verloren
PRÄTERITUM sollen: ihr ihr solltet	PRÄTERITUM studieren: ihr ihr studiertet	PRÄTERITUM denken: ihr ihr dachtet
PRÄTERITUM stehen: sie (Mehrzahl) sie standen	PRÄTERITUM dürfen: sie (Mehrzahl) sie durften	PRÄTERITUM fahren: sie (Mehrzahl) sie fuhren

PRÄTERITUM schlafen: ich ich schlief	PRÄTERITUM fühlen: ich ich fühlte	PRÄTERITUM erzählen: ich ich erzählte
PRÄTERITUM bringen: ich ich brachte	PRÄTERITUM vergessen: ich ich vergaß	PRÄTERITUM liegen: ich ich lag
PRÄTERITUM beginnen: du du begannst	PRÄTERITUM meinen: du du meintest	PRÄTERITUM tun: du du tatest
PRÄTERITUM laufen: du du liefst	PRÄTERITUM fallen: du du fielst	PRÄTERITUM scheinen: du du schienst
PRÄTERITUM rennen: sie (Einzahl) sie rannte	PRÄTERITUM gelingen: es es gelang	PRÄTERITUM lieben: er er liebte
PRÄTERITUM lernen: sie (Einzahl) sie lernte	PRÄTERITUM brauchen: es es brauchte	PRÄTERITUM schliessen: er er schloss
PRÄTERITUM öffnen: wir wir öffneten	PRÄTERITUM warten: wir wir warteten	PRÄTERITUM mögen: wir wir mochten
PRÄTERITUM fliegen: wir wir flogen	PRÄTERITUM lesen: wir wir lasen	PRÄTERITUM helfen: wir wir halfen
PRÄTERITUM kaufen: ihr ihr kauftet	PRÄTERITUM kennen: ihr ihr kanntet	PRÄTERITUM nennen: ihr ihr nanntet
PRÄTERITUM trinken: sie (Mehrzahl) sie tranken	PRÄTERITUM reisen: sie (Mehrzahl) sie reisten	PRÄTERITUM lassen: sie (Mehrzahl) sie ließen



■ PERFEKT
sein: ich
ich bin gewesen

■ PERFEKT
wissen: ich
ich habe gewusst

■ PERFEKT
sagen: ich
ich habe gesagt

■ PERFEKT
sehen: ich
ich habe gesehen

■ PERFEKT
nehmen: ich
ich habe genommen

■ PERFEKT
tun: ich
ich habe getan

■ PERFEKT
haben: du
du hast gehabt

■ PERFEKT
bekommen: du
du hast bekommen

■ PERFEKT
sitzen: du
du hast gesessen

■ PERFEKT
verstehen: du
du hast verstanden

■ PERFEKT
bleiben: du
du bist geblieben

■ PERFEKT
sehen: du
du hast gesehen

■ PERFEKT
verlieren: sie (Einzahl)
sie hat verloren

■ PERFEKT
kosten: es
es hat gekostet

■ PERFEKT
denken: er
er hat gedacht

■ PERFEKT
wollen: sie (Einzahl)
sie hat gewollt

■ PERFEKT
gehen: es
es ist gegangen

■ PERFEKT
kommen: er
er ist gekommen

■ PERFEKT
fahren: wir
wir sind gefahren

■ PERFEKT
machen: wir
wir haben gemacht

■ PERFEKT
mögen: wir
wir haben gemocht

■ PERFEKT
bringen: wir
wir haben gebracht

■ PERFEKT
dürfen: wir
wir haben gedurft

■ PERFEKT
sprechen: wir
wir haben gesprochen

■ PERFEKT
essen: ihr
ihr habt gegessen

■ PERFEKT
warten: ihr
ihr habt gewartet

■ PERFEKT
aufstehen: ihr
ihr seid aufgestanden

■ PERFEKT
rennen: sie (Mehrzahl)
sie sind gerannt

■ PERFEKT
suchen: sie (Mehrzahl)
sie haben gesucht

■ PERFEKT
finden: sie (Mehrzahl)
sie haben gefunden

❖ PERFEKT
vergessen: ich
ich habe vergessen

❖ PERFEKT
fragen: ich
ich habe gefragt

❖ PERFEKT
können: ich
ich habe gekonnt

❖ PERFEKT
glauben: ich
ich habe geglaubt

❖ PERFEKT
trinken: ich
ich habe getrunken

❖ PERFEKT
treffen: ich
ich habe getroffen

❖ PERFEKT
geben: du
du hast gegeben

❖ PERFEKT
kaufen: du
du hast gekauft

❖ PERFEKT
fallen: du
du bist gefallen

❖ PERFEKT
beginnen: du
du hast begonnen

❖ PERFEKT
helfen: du
du hast geholfen

❖ PERFEKT
kennen: du
du hast gekannt

❖ PERFEKT
schließen: sie (Einz.)
sie hat geschlossen

❖ PERFEKT
gelingen: es
es ist gelungen

❖ PERFEKT
lernen: er
er hat gelernt

❖ PERFEKT
erzählen: sie (Einz.)
sie hat erzählt

❖ PERFEKT
brauchen: es
es hat gebraucht

❖ PERFEKT
öffnen: er
er hat geöffnet

❖ PERFEKT
holen: wir
wir haben geholt

❖ PERFEKT
leiden: wir
wir haben gelitten

❖ PERFEKT
fliehen: wir
wir sind geflohen

❖ PERFEKT
arbeiten: wir
wir haben gearbeitet

❖ PERFEKT
tragen: wir
wir haben getragen

❖ PERFEKT
schneiden: wir
wir haben geschnitten

❖ PERFEKT
singen: ihr
ihr habt gesungen

❖ PERFEKT
erwachen: ihr
ihr seid erwacht

❖ PERFEKT
fliegen: ihr
ihr seid geflogen

❖ PERFEKT
frieren: sie (Mehrzahl)
sie haben gefroren

❖ PERFEKT
sterben: sie (Mehrzahl)
sie sind gestorben

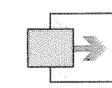
❖ PERFEKT
gewinnen: sie (Mehrzahl)
sie haben gewonnen

● KONJUNKTIV II *haben: ich* *ich hätte*	● KONJUNKTIV II *sein: ich* *ich wäre*	● KONJUNKTIV II *wissen: ich* *ich wüsste*
● KONJUNKTIV II *fahren: ich* *ich führe*	● KONJUNKTIV II *werden: ich* *ich würde*	● KONJUNKTIV II *liegen: ich* *ich läge*
● KONJUNKTIV II *finden: du* *du fändest*	● KONJUNKTIV II *sollen: du* *du solltest*	● KONJUNKTIV II *tun: du* *du tätest*
● KONJUNKTIV II *mögen: du* *du möchtest*	● KONJUNKTIV II *brauchen: du* *du bräuchtest*	● KONJUNKTIV II *sein: du* *du wärst*
● KONJUNKTIV II *wollen: sie* (Einzahl) *sie wollte*	● KONJUNKTIV II *geben: es* *es gäbe*	● KONJUNKTIV II *bleiben: er* *er bliebe*
● KONJUNKTIV II *haben: sie* (Einzahl) *sie hätte*	● KONJUNKTIV II *gehen: es* *es ginge*	● KONJUNKTIV II *dürfen: er* *er dürfte*
● KONJUNKTIV II *können: wir* *wir könnten*	● KONJUNKTIV II *nehmen: wir* *wir nähmen*	● KONJUNKTIV II *wünschen: wir* *wir wünschten*
● KONJUNKTIV II *bekommen: wir* *wir bekämen*	● KONJUNKTIV II *sein: wir* *wir wären*	● KONJUNKTIV II *stehen: wir* *wir stünden/ständen*
● KONJUNKTIV II *haben: ihr* *ihr hättet*	● KONJUNKTIV II *wissen: ihr* *ihr wüsstet*	● KONJUNKTIV II *finden: ihr* *ihr fändet*
● KONJUNKTIV II *kommen: sie* (Mehrzahl) *sie kämen*	● KONJUNKTIV II *sollen: sie* (Mehrzahl) *sie sollten*	● KONJUNKTIV II *werden: sie* (Mehrzahl) *sie würden*

GLÜCKSRAD

3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2

1	2	3
KÄRTCHEN	KÄRTCHEN	KÄRTCHEN



© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2001. Alle Rechte vorbehalten. (Vervielfältigung zum Unterrichtsgebrauch gestattet.)

8. Sternenlauf

NIVEAU: ✲ ✲ bis ✲ ✲ ✲

LERNZIELE:

Direktes und indirektes Pronomen einzeln und in Kombination; *davon, damit, darüber, dafür, darauf*

VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie, ob Sie die Aufgabenblätter auf S. 41 und 42 verwenden wollen oder ob Sie es vorziehen, entsprechende Aufgabenblätter von den Lernenden beschriften zu lassen. Dies wäre eine nützliche und motivierende Vorübung.
Sie benötigen für dieses Spiel

- je 1 Kopie der Aufgabenblätter auf S. 41 und 42 pro Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 43 pro Gruppe von 4 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Vierergruppen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und die vier Aufgabenblätter.
Die Spieler erhalten eine Nummer (1–4) und das entsprechende Aufgabenblatt. Darauf stehen jeweils 10 Fragesätze in der linken Spalte. In der rechten Spalte stehen die Lösungen.
Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen.

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster das Zielfeld erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Zielfeld am nächsten gekommen ist. Auf dem Weg zum Ziel muss bei jedem Zug die Frage eines Mitspielers beantwortet werden.

Spielverlauf: Die Spieler stellen ihre Figuren auf das Startfeld. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Es wird reihum gewürfelt und gezogen. Sobald ein Spieler auf einem Feld landet, wird ihm von dem Spieler, der das Aufgabenblatt mit der entsprechenden Nummer hat, eine Aufgabe gestellt. Landet ein Spieler zum Beispiel auf einem Feld mit der Zahl 2, so liest ihm Spieler 2 eine Frage vor. Dabei kann Spieler 2 einen beliebigen Fragesatz von seinem Aufgabenblatt auswählen. Auf die Frage hat der Befragte eine bejahende Antwort zu geben. Der Antwortsatz muss mindestens ein (bis zwei) Pronomen enthalten, z. B.: *Hast du Jürgen die Schlüssel gegeben? – Ja, ich habe **sie ihm** gegeben.*
Der Spieler, der die Frage gestellt hat, kontrolliert mit Hilfe der Lösungen auf seinem Blatt die Antwort des Mitspielers. Ist der Antwortsatz korrekt, darf dessen Spielfigur auf dem Feld stehen bleiben. Wenn nicht, muss sie um die gewürfelte Anzahl Felder zurückgehen. Falsche Antworten sollten sofort durch den abfragenden Spieler korrigiert werden.
Landet man mit seiner Figur auf einem Feld der eigenen Nummer, so braucht man keine Aufgabe zu lösen. Dafür darf man einen Mitspieler nach Wahl befragen. Dabei wählt man am besten einen Spieler, der dem Ziel schon nahe ist, denn sein Sieg kann verhindert werden, wenn er nicht korrekt antwortet. Bei falscher Antwort muss er nämlich um 6 Felder zurückgehen.
Landet man auf einem Stern, so wird die Figur in Pfeilrichtung weiterbewegt. Auf dem neuen Feld angekommen, löst man eine Aufgabe nach den oben beschriebenen Regeln.

HINWEIS:

Der Sternenlauf fördert das Verantwortungsbewusstsein für das Lernen in der Gruppe: Die Mitspieler dürfen die Fragesätze gezielt auswählen und übernehmen die Lösungskontrolle.
Weisen Sie die Lernenden darauf hin, dass es im Interesse des Lernerfolgs wichtig ist, bei falschen Antworten die richtige Lösung zu erklären und sich an Sie zu wenden, wenn Unklarheiten auftreten.
Die schwierigeren Fragen der Aufgabenblätter dürfen ruhig mehrmals gestellt werden, damit sich der Gebrauch der Pronomen gut einprägt.

1

Denkst du oft an die Ferien?	Ja, ich denke oft **daran**.
Schickst du uns die Zeitungen?	Ja, ich schicke **sie euch**.
Habt ihr vom neuen Projekt gesprochen?	Ja, wir haben **davon** gesprochen.
Musst du diesen Text übersetzen?	Ja ich muss **ihn** übersetzen.
Hast du das Brot gekauft?	Ja, ich habe **es** gekauft.
Wirst du es deiner Freundin erzählen?	Ja, ich werde **es ihr** erzählen.
Stellst du mir deine Kollegen vor?	Ja, ich stelle **sie dir** vor.
Müsst ihr für den Kurs bezahlen?	Ja, wir müssen **dafür** bezahlen.
Bringst du Peter das Geschenk?	Ja, ich bringe **es ihm**.
Rufst du Karin an?	Ja, ich rufe **sie** an.

2

Wirst du deiner Nachbarin helfen?	Ja, ich werde **ihr** helfen.
Begleitest du deinen Vater?	Ja, ich begleite **ihn**.
Wird sie euch die Bücher bringen?	Ja, sie wird **sie uns** bringen.
Hat der Film deinen Kindern gefallen?	Ja, er hat **ihnen** gefallen.
Hast du Jürgen die Schlüssel gegeben?	Ja, ich habe **sie ihm** gegeben.
Hast du schon vom Zugunglück gehört?	Ja, ich habe **davon** gehört.
Freust du dich auf die Reise?	Ja, ich freue mich **darauf**.
Erklärst du mir das Problem?	Ja, ich erkläre **es dir**.
Leiht ihr uns bitte das Buch?	Ja, wir leihen **es euch**.
Siehst du die vielen Leute?	Ja, ich sehe **sie**.



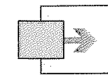
3

Schenkst du die Blumen deiner Mutter?	Ja, ich schenke **sie ihr**.
Hörst du mit dem Rauchen auf?	Ja, ich höre **damit** auf.
Hast du Paul gesagt, er soll kommen?	Ja, ich habe **es ihm** gesagt.
Habt ihr viel gelernt für die Prüfung?	Ja, wir haben viel **dafür** gelernt.
Hast du viel vom Kuchen gegessen?	Ja, ich habe viel **davon** gegessen.
Schreibst du deinen Freundinnen?	Ja, ich schreibe **ihnen**.
Gibst du mir endlich das Buch zurück?	Ja, ich gebe **es dir** zurück.
Kann ich euch den Brief mitgeben?	Ja, du kannst **ihn uns** mitgeben.
Werdet ihr uns anrufen?	Ja, wir werden **euch** anrufen.
Kannst du dir das vorstellen?	Ja, ich kann **es mir** vorstellen.

4

Schreibst du Maria bald?	Ja, ich schreibe **ihr** bald.
Bist du stolz auf dein neues Fahrrad?	Ja, ich bin stolz **darauf**.
Hast du deinem Bruder geholfen?	Ja, ich habe **ihm** geholfen.
Hat euch das Fest gefallen?	Ja, es hat **uns** gefallen.
Hast du etwas über China gelesen?	Ja, ich habe etwas **darüber** gelesen.
Hat er dich schon gefragt?	Ja, er hat **mich** schon gefragt.
Habt ihr es euren Freunden erklärt?	Ja, wir haben **es ihnen** erklärt.
Wirst du deine Eltern sehen?	Ja, ich werde **sie** sehen.
Wirst du Fabian die Tiere zeigen?	Ja, ich werde **sie ihm** zeigen.
Bist zu zufrieden mit dem Ergebnis?	Ja, ich bin zufrieden **damit**.





9. Adjektiv-Spiel

NIVEAU: ✲ ✲ bis ✲ ✲ ✲

LERNZIELE:

Adjektive, Komparative und Superlative in beliebigen Kontexten

VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie, ob Sie die Karten auf S.45 und 46 verwenden wollen oder ob Sie die leeren Karten auf S.107 lieber selbst beschriften möchten.
Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set Karten auf S.45 und 46 (oder dieselbe Menge eigener Karten) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.47 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Set Karten. Diese legen Sie verdeckt auf den Spielplan.
Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster a) 50 Punkte erreicht und
b) eine 6 würfelt, um den Spielplan zu verlassen. (Jede Richtung ist dabei erlaubt.)

Spielverlauf: Die Spieler stellen ihre Figuren in der Mitte des Spielplans auf. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und können vom Mittelfeld aus ihre Figuren nach Belieben bewegen.
Wer auf einem hellgrauen, dunkelgrauen oder schwarzen Feld landet, zieht eine Karte, liest den darauf angegebenen Begriff vor und bildet einen Satz, der zu dem angegebenen Thema passt und in dem – entsprechend den Angaben auf dem Spielplan – ein Adjektiv (Grundform, Komparativ oder Superlativ) vorkommt.
Wenn die Mitspieler mit dem Satz einverstanden sind, erhält der Spieler die ebenfalls auf dem Spielplan angegebene Punktzahl. Andernfalls gewinnt er keine Punkte. Wer auf einem weißen Feld landet, zieht keine Karte und hat somit auch keine Gelegenheit, Punkte zu erwerben.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

Karte: Tiere
Grundform: *Ich habe eine schwarze Katze.*
Komparativ: *Ein Pferd ist größer als ein Esel.*
Superlativ: *Für mich ist der Löwe das schönste Tier.*

Karte: Stadt
Grundform: *Unsere Stadt ist ziemlich klein.*
Komparativ: *Ich finde Berlin schöner als Frankfurt.*
Superlativ: *München ist die teuerste Stadt Deutschlands.*

Karte: Möbel
Grundform: *Das ist aber ein origineller Tisch.*
Komparativ: *Dieser Sessel ist bequemer als der andere.*
Superlativ: *Das ist die teuerste Lampe, die ich je hatte.*

VARIANTEN:

Dieses Spiel kann auch mit anderen Wortarten – z. B. mit Substantiven, Verben oder Präpositionen – durchgeführt werden:

1. Substantive:
Karte: Geschmack/Vorlieben
(Die Punkte werden entsprechend der im Satz verwendeten Anzahl von thematisch relevanten Substantiven vergeben.)
Ich treibe gerne Sport, am liebsten spiele ich Tennis und Volleyball. Abends gehe ich gerne ins Kino oder treffe mich mit Freunden.
(5 Punkte)

2. Verben:
Karte: Urlaub/Ferien
(Die Punkte werden entsprechend der im Satz verwendeten Anzahl von thematisch relevanten Verben vergeben.)
Im Urlaub schlafe ich aus, mache Ausflüge, liege in der Sonne und lese viel.
(4 Punkte)

3. Präpositionen:
Karte: Garten
(Die Punkte werden entsprechend der im Satz verwendeten Anzahl von Präpositionen vergeben.)
In unserem Garten steht ein Kirschbaum. Unter dem Baum steht eine Bank, neben der Bank ein kleiner Tisch. Zwischen den Bäumen ist eine Hängematte gespannt, in der oft meine Katze liegt und schläft.
(5 Punkte)



Kunst	Haus	Kollegen
Küche	Kultur	Arbeitslosigkeit
Wirtschaft	Garten	Jugend
Wandern	Geschmack/ Vorlieben	Autos
Verkehrsmittel	Mode	Politik
Schule	Sonne	Einkommen/ Gehalt
Dritte Welt	Handel	Reisen

Spiel Adjektiv

START

KARTEN

START

START

START

Adjektiv Spiel

Grundform (1 Punkt)

Komparativ (5 Punkte)

Superlativ (10 Punkte)

10. Grammatik-Spiel

NIVEAU: * * bis * * *

LERNZIELE:

Zeitangaben: *immer, (noch) nie, oft, gelegentlich, meistens, manchmal, selten, zur Zeit, vor zwei Wochen, bis jetzt, in einem Monat, heute, nächste Woche, gestern, morgen, jetzt, letztes Jahr, eines Tages, einmal im Jahr, sonntags, bis zum Jahresende, plötzlich, jeden Tag, seit einiger Zeit, seit*

Mengenangaben: *wenig, ein bisschen, viel, nichts, alles, einige, alle, kein/e/r, jemand, beide, die meisten, ein Drittel, 25 %, etwas, niemand, gewisse*

Fragewörter: *wer?, wann?, wie?, was?, warum?, wo?, welche/r, -s?, wie viel/e?*

Präpositionen: *nahe (bei), weit (von), durch, mit, wegen, in, auf, unter, über, zwischen, inmitten (von), rund (um), ab, gegenüber (von), an, dank, bis*

VORBEREITUNG:

Sehen Sie sich die Kärtchen mit den oben angeführten Wörtern an (S. 49 und 50). Sie dienen dazu, in Kombination mit den auf dem Spielplan vorhandenen Abbildungen sinnvolle Sätze zu bilden.
Sie können aber auch die Kärtchen auf S. 106 beschriften und die Auswahl der Wörter nach anderen Lernzielen ausrichten.
Für dieses Spiel benötigen Sie
- ein Set der Kärtchen auf S. 49 und 50 (oder Ihre eigenen Kärtchen) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 51 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Set Kärtchen.

Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie das Kärtchen-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein Beispiel vorgeben. (Siehe LÖSUNGSVORSCHLÄGE)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster das Feld ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist.

Spielverlauf: Die Figuren werden auf START gestellt. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren von links nach rechts und von rechts nach links schlangenförmig von oben nach unten. Wenn sie auf einem Feld mit Abbildung landen, nehmen sie das oberste Kärtchen vom Stapel, lesen das Wort vor und bilden einen Satz, in dem Bild und Wort in sinnvoller Weise verbunden werden.
Ist der Rest der Gruppe mit dem Satz einverstanden, kann das Spiel fortgesetzt werden. Andernfalls muss der betreffende Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

Bild: Eiffelturm
Kärtchen: *(noch) nie*
Ich bin noch nie in Paris gewesen.

Bild: Auto
Kärtchen: *warum?*
Warum hast du dir keinen Opel gekauft?

Bild: Koch
Kärtchen: *manchmal*
Manchmal gehen wir abends ins Restaurant.

HINWEIS:

Als Alternative kann auch der Spielplan auf S. 109 verwendet werden.

immer	(noch) nie	oft
gelegentlich	meistens	manchmal
selten	zur Zeit	vor zwei Wochen
bis jetzt	in einem Monat	heute
nächste Woche	gestern	morgen
jetzt	letztes Jahr	eines Tages
einmal im Jahr	sonntags	bis zum Jahresende
plötzlich	jeden Tag	seit einiger Zeit
seit	wenig	ein bisschen
viel	nichts	alles
einige	alle	kein/e/r

jemand	beide	die meisten
ein Drittel	25%	etwas
niemand	gewisse	wer?
wann?	wie?	was?
warum?	wo?	welche/r, -s?
wie viel/e?	nahe (bei)	weit (von)
durch	mit	wegen
in	auf	unter
über	zwischen	inmitten (von)
rund (um)	ab	gegenüber (von)
an	dank	bis

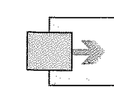
GRAMMATIK-SPIEL

START

ZIEL

2005

KÄRTCHEN



11. Wortschatz-Spiel

NIVEAU: ✲ ✲ bis ✲ ✲ ✲

LERNZIEL:

Allgemeines Vokabular

VORBEREITUNG:

Sehen Sie sich die Kärtchen auf S.53 und 54 an. Die Wörter auf S.54 sind für ein höheres Lernniveau bestimmt und sollten bei weniger fortgeschrittenen Lernergruppen nicht verwendet werden.
Vielleicht ziehen Sie es jedoch vor, die Kärtchen auf S.106 selbst zu beschriften und die Auswahl der Wörter nach Ihren eigenen Lernzielen auszurichten. Sie sollten aber darauf achten, dass die Lerner diese Wörter kennen und zu jedem Wort ein Synonym oder einen Gegensatzbegriff finden können. Außerdem sollte ihnen zumindest ein anderes Wort aus derselben Wortfamilie bekannt sein.

Für dieses Spiel benötigen Sie
- ein Set der Kärtchen auf S.53 und 54 (oder Ihre eigenen Kärtchen) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.55 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Set Kärtchen.
Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie das Kärtchen-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen.

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster das Feld ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist .

Spielverlauf: Die Spieler stellen ihre Figuren auf START. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren – beginnend von links nach rechts – in Pfeilrichtung auf dem Spielbrett. Wenn sie auf einem Feld landen, nehmen sie die oberste Karte des Stapels, lesen das Wort vor und antworten entsprechend den Angaben auf dem Spielplan.
Ist der Rest der Gruppe mit der Antwort einverstanden, kann das Spiel fortgesetzt werden. Andernfalls muss der betreffende Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

Definition / Beispiel:
Kärtchen: verheiratet – *Familienstand einer Person, die in Ehe mit jemandem lebt; Er ist seit einem Monat mit Silvia verheiratet.*

Synonym oder Gegenteil:
Kärtchen: nützlich – *praktisch; unnütz*

Wort aus derselben Wortfamilie:
Kärtchen: kaufen – *Einkäufe; der Käufer*

die Ehefrau	verheiratet	heiß
süß	schön	beenden
laufen	schwierig	der Mann
weiß	der Morgen	dünn
schnell	kaufen	nützlich
hoch	frei	intelligent
einfach	rund	der Tag
sich ausruhen	der Bruder	der Freund
das Leben	schlecht	väterlich
weit	der Ausgang	die Ankunft
weinen	wahr	schließen
groß	menschlich	lang

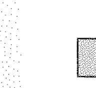
hart	ruhig	das Kind
annehmen	jung	obligatorisch
tot	laut	hell
nehmen	links	die Freude
die Liebe	die Tragödie	geizig
erhöhen	froh	die Krankheit
sich setzen	gezuckert	die Arbeit
trocken	die Handlung	der Winter
der Anfang	glücklich	das Salz
zufrieden	nett	möglich
der Krieg	das Elend	drücken
sprechen	einschlafen	trinken

WORTSCHATZ-SPIEL

WORTSCHATZ-SPIEL

Synonym oder Gegenteil	Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil			
Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil	Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel			
Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil	Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil	ZIEL
Synonym oder Gegenteil	Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil	Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil
Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil	Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil	Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel
Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil	Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil	Wort aus derselben Wortfamilie
START	Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil	Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil
			Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil	Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel
			Wort aus derselben Wortfamilie	Definition oder Beispiel	Synonym oder Gegenteil	Wort aus derselben Wortfamilie

KÄRTCHEN



12. Urlaubsspiel

NIVEAU: ✲✲ bis ✲✲✲

LERNZIELE:

Situationen: Flughafen, Bahnhof, Bank, Autovermietung, Hotel, Restaurant

Sprechintentionen: Menschen, Orte und Gegenstände beschreiben; sagen, was man mag und was man nicht mag; Unmut äußern; Anweisungen geben; Meinungen äußern; sich vorstellen; Vorschläge machen und Empfehlungen geben

Themenbereiche: Kleidung, Urlaubsaktivitäten, Erinnerungen, Urlaubsformen, Wetter

VORBEREITUNG:

Für dieses Spiel braucht man zwei Karten-Sets: die Gepäckkarten und die Katastrophenkarten. Entscheiden Sie sich, ob Sie die Karten auf S.58 und 59 verwenden wollen oder ob Sie lieber die leeren Karten auf S.107 selbst beschriften möchten.
Sie benötigen für dieses Spiel

- ein Set der Karten auf S.58 und 59 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.60 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und je ein Set Gepäckkarten und Katastrophenkarten.
Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie die beiden Karten-Sets mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster das ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist.

Spielverlauf: Die Spieler stellen ihre Figuren auf START. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Man würfelt der Reihe nach und bewegt die Figuren von oben nach unten und von unten nach oben, wie es die Pfeile auf dem Spielplan angeben. Wer auf einem Feld mit Text landet, reagiert direkt auf die geschilderte Situation und verwickelt ggf. einen anderen Spieler ins Gespräch. Wer auf ein Gepäck- oder Katastrophen-Feld trifft, nimmt die oberste Karte vom betreffenden Stapel, liest die Frage vor und antwortet entsprechend. Wenn die Mitspieler mit der Antwort einverstanden sind, geht das Spiel weiter; andernfalls muss der Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

1. Sie haben Urlaub in einem Club gemacht und sind damit sehr zufrieden gewesen. Sie empfehlen den Club einem Ihrer Freunde.
   Warum machst du nicht einen Cluburlaub, das ist wirklich toll! Man kann dort viel Sport machen und trifft eine Menge netter Leute.
2. Beim Frühstück im Hotel stellen Sie sich einem anderen Urlauber vor.
   Guten Morgen, ich heiße ... Ich bin gestern Abend angekommen.
3. Sie sind am Flughafen und haben Ihren Freund/Ihre Freundin aus den Augen verloren. Sie versuchen, ihn/sie zu beschreiben.
   Ich suche eine blonde Frau; sie trägt einen blauen Pulli und eine schwarze Sonnenbrille. Haben Sie sie vielleicht zufällig gesehen?
4. Sie beschreiben einem Touristen eine Sehenswürdigkeit in Ihrer Stadt.
   Es ist eine sehr alte Kirche aus dem 12. Jahrhundert mit Deckenmalereien.
5. Sie machen eine Urlaubsbekanntschaft. Sie erkundigen sich nach seinem/ihrem Beruf und sprechen über Ihre Hobbys.
   Ich arbeite in einer Bibliothek, und Sie, was machen Sie beruflich?
6. Sie steigen in einen Zug und suchen einen Sitzplatz. Sie erkundigen sich höflich, ob der Platz frei ist und setzen das Gespräch mit Ihrem Zugnachbarn fort.
   Entschuldigung, ist dieser Platz noch frei? Der Zug ist ja ziemlich voll, nicht?

7. Sie möchten ein Auto mieten. Sie erklären, welchen Fahrzeugtyp Sie wünschen und begründen es.
   Wir brauchen das Auto für 14 Tage. Wir haben nicht viel Gepäck und sind nur zu zweit; ein Kleinwagen würde genügen.
8. Vor der Rückreise kaufen Sie ein Geschenk für ...? Sie sagen, was Sie wünschen und fragen nach dem Preis.
   Ich suche ein Geschenk für meine Tochter. Sie trägt gerne Schmuck – hätten Sie vielleicht etwas aus Silber? Ohrringe zum Beispiel? Was kosten die denn?
9. Am Bahnhof erkundigen Sie sich nach den Abfahrtszeiten und kaufen eine Fahrkarte.
   Guten Tag. Wann geht der nächste Zug nach Bremen? Ich hätte gerne eine Rückfahrkarte zweiter Klasse.
10. An der Hotelrezeption fragen Sie nach einem Zimmer und erkundigen sich nach dem Preis.
    Guten Tag. Ich suche ein Doppelzimmer mit Bad oder Dusche für zwei Nächte. Haben Sie noch etwas frei? Wie viel kostet das Zimmer?
11. Im Urlaub haben Sie jemanden kennen gelernt und möchten nun den Abend mit ihm/ihr verbringen. Sie schlagen ihm/ihr etwas vor.
    Hätten Sie vielleicht Lust, heute Abend mit mir essen zu gehen, vielleicht in einem Restaurant am Hafen?
12. Sie erläutern Ihre Meinung zum Campingurlaub.
    Ich bin kein Freund vom Zelten, mir ist ein gutes Hotelbett lieber.
13. Sie schauen sich gerade Ihre Urlaubsfotos an. Beschreiben Sie eines davon.
    Hier bin ich mit Stefan zu sehen. Wir machen gerade eine Hafenrundfahrt.
14. Bei der Rückkehr von einem Ausflug treffen Sie Leute, die Sie auch während des Ausflugs bemerkt haben. Was sagen Sie ihnen?
    Ach, Sie wohnen also auch hier? Hat Ihnen der Ausflug gefallen? Diese Hitze macht einen durstig, sollen wir an der Bar etwas trinken?
15. Winterurlaub – was halten Sie davon?
    Ich fahre gerne in Winterurlaub, zum Langlauf in die Alpen zum Beispiel. Aber es ist ziemlich teuer und meistens sehr voll.
16. Während Ihres Urlaubs fühlen Sie sich plötzlich unwohl. Sie erklären Ihr Problem einem Arzt.
    Ich habe Magenschmerzen. Ich habe auch Kopfweh und heute Morgen hatte ich 39° Fieber.
17. Sie haben Ihr Geld bei der Bank gewechselt und erhalten 130 Euro. Wie möchten Sie die Geldscheine haben?
    Ich hätte gerne einen Hunderter und drei Zehner bitte.
18. Sie sagen Ihre Meinung zu Pauschalreisen.
    Es ist eine praktische Sache; die Reiseleiter sind gut informiert und man kann seine Ferien genießen ohne sich um etwas kümmern zu müssen.
19. Sie erklären einem Touristen, wie er zu einer bestimmten Sehenswürdigkeit kommt.
    Der Dom befindet sich mitten in der Stadt. Sie biegen hier links ab, gehen weiter geradeaus und an der zweiten Ampel gehen Sie nach rechts, dann sind Sie da.
20. Sie sagen jemandem, was Sie über die Stadt denken, aus der er/sie kommt.
    Sie haben Glück, in einer so schönen Stadt zu wohnen. Es ist eine der schönsten Städte, die ich kenne.
21. Sie verlangen im Restaurant die Speisekarte und bestellen.
    Könnten Sie mir bitte die Speisekarte bringen? Als Vorspeise nehme ich die Tomatensuppe. Als Hauptgericht hätte ich gerne das Steak mit Bratkartoffeln. Und ein alkoholfreies Bier bitte.
22. Urlaub mit dem Fahrrad – was halten Sie davon?
    Das kommt darauf an, wohin man fährt. Wenn das Wetter gut ist und die Landschaft nicht zu bergig, warum nicht? Aber ich bin nicht sehr sportlich ...
23. Welche Art von Urlaub empfehlen Sie einem jungen Paar mit zwei Kleinkindern?
    Warum fahren Sie nicht an die Nordsee? Das Klima und die Strände sind ideal für die Kinder.
24. Im Hotel sind neue Gäste angekommen. Sie empfehlen ihnen einige Sehenswürdigkeiten, die Sie besucht haben.
    Sie sollten auf jeden Fall die Römersteine anschauen. Das Naturhistorische Museum dagegen ist nicht so interessant.

Ein junges Paar mit einem 6 Monate alten Kind hat ein Appartement in Spanien reserviert. Sie reisen mit dem Auto. Was packen sie in ihre Koffer?

Eine Familie mit zwei Jungen im Alter von 12 und 15 Jahren verbringt ihren Winterurlaub in einem renommierten Wintersportzentrum. Was packt sie in ihre Koffer?

Eine polnische Studentin verbringt den Sommer in Bayern, um Deutsch zu lernen. Was packt sie in ihren Koffer?

Eine Gruppe von Frauen möchte ein Wochenende in einer großen Stadt verbringen um einzukaufen. Was packen sie in ihre Koffer?

Vier Personen fahren mit dem Auto nach Prag. Wahrscheinlich möchten sie in die Oper oder ins Theater. Was packen sie in ihre Koffer?

Eine Gruppe von Blumen- und Insektenfreunden fährt nach Kreta. Was nehmen sie in ihren Koffern mit?

Ein ca. 50-jähriges Ehepaar verbringt 10 Tage in den Alpen zum Wandern. Es ist Herbst. Was packt es in die Koffer?

Ein Student möchte per Anhalter durch Europa reisen. Was nimmt er an Gepäck mit?

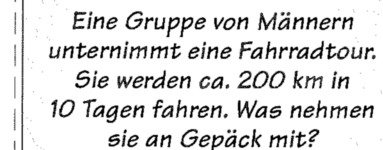
Zwei Paare möchten ihren Weihnachtsurlaub an einem Strand in der Karibik verbringen. Was nehmen sie mit?



Zwei Frauen machen eine Reise nach Kenia. Sie verbringen die erste Woche am Strand, die zweite Woche nehmen sie an einer Foto-Safari teil. Was packen sie in ihre Koffer?

Zwei Personen machen eine Pauschalreise nach Indien und nehmen an zahlreichen Ausflügen per Bus teil. Was brauchen sie in ihrem Gepäck?

Ein junges, abenteuerlustiges Paar reist in den brasilianischen Dschungel. Was nimmt es an Gepäck mit?



Ihre Nachbarn reisen dieses Jahr in die USA und machen dort eine Busrundreise. Was nehmen sie in ihren Koffern mit?

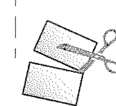
Zwei junge Frauen haben sich für einen Aquarell-Kurs in der Provence entschieden. Was packen sie in ihre Koffer?

Eine ältere Dame hat eine Mittelmeerkreuzfahrt gebucht. Was packt sie in ihre Koffer?

Eine Gruppe von Männern unternimmt eine Fahrradtour. Sie werden ca. 200 km in 10 Tagen fahren. Was nehmen sie an Gepäck mit?

Eine Gruppe von Leuten möchte eine Woche Urlaub in Frankreich machen, um Land, Leute und Gastronomie kennen zu lernen. Was packen sie in ihre Koffer?

Und Sie, wo verbringen Sie Ihren nächsten Urlaub? Und was packen Sie in Ihre Koffer?



Ihr Zug hat Verspätung und Sie verpassen den Anschlusszug. Was tun Sie?

Sie sind in Hamburg und können weder Ihren Reisepass noch Ihren Führerschein finden, obwohl beides am Morgen noch in Ihrer Handtasche war. Was tun Sie?

Sie sind mit Ihrem Hotel nicht zufrieden. Was tun Sie?



Sie möchten ein Wochenende im Schnee verbringen, aber die Straßen sind verschneit und Sie haben Ihre Schneeketten vergessen. Was tun Sie?

Im Katalog sah Ihr Hotel sehr gut aus, aber in Wirklichkeit wird noch gebaut und der Strand ist zu weit weg. Was tun Sie?

Sie sind am Flughafen, doch Ihr Gepäck ist nicht angekommen. Was tun Sie?

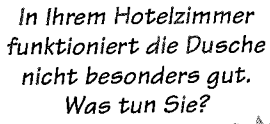


Sie sind auf einer Insel und müssen nach Hause fahren, doch die Fähre fällt wegen eines Sturms aus. Was tun Sie?

Sie beenden gerade ein hervorragendes Mittagessen in einem edlen Restaurant, als Sie bemerken, dass Sie kein Geld dabei haben. Was tun Sie?

Während Ihres Urlaubs regnet es die ganze Zeit. Auch für die kommende Woche ist weiterhin Regen angesagt. Was tun Sie?





In Ihrem Hotelzimmer funktioniert die Dusche nicht besonders gut. Was tun Sie?



Bei einem Schiffsausflug werden Sie seekrank. Sie müssen auch per Schiff zurückfahren. Was tun Sie?

Ihr erstes Frühstück im Hotel stellt Sie nicht zufrieden. Was tun Sie?

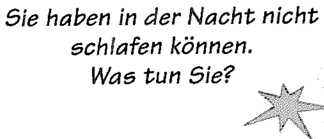
Ihnen ist übel, weil Sie vermutlich etwas Falsches gegessen haben. Was tun Sie?



Die Rechnung, die Ihnen der Kellner bringt, erscheint Ihnen nicht korrekt. Was tun Sie?



Mit Ihrem Freund machen Sie eine Bergtour in einem abgelegenen Tal. Ihr Freund verletzt sich am Fuß und kann nicht mehr laufen. Was tun Sie?

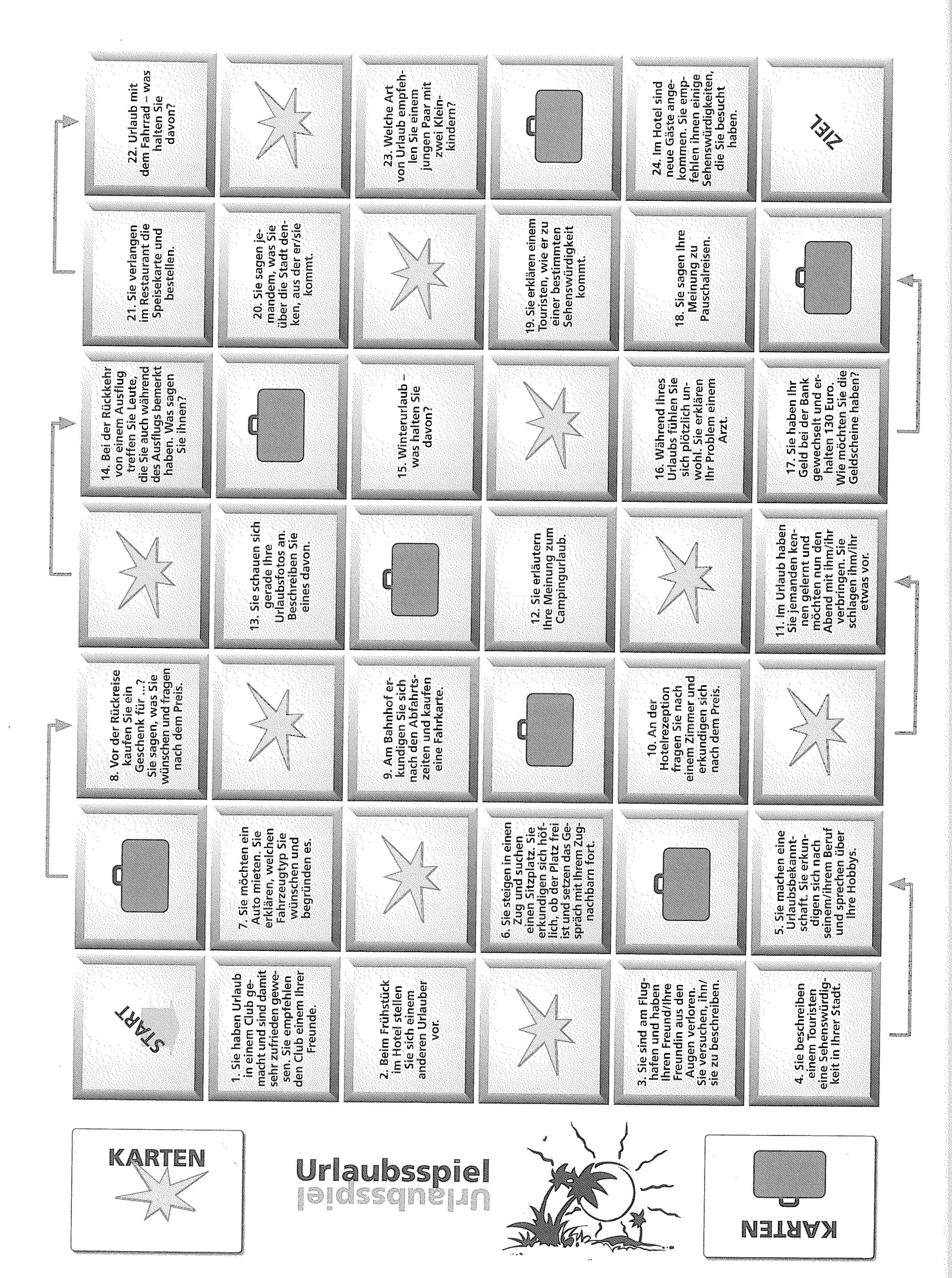


Ihr Hotel ist sehr laut und Sie haben in der Nacht nicht schlafen können. Was tun Sie?

Sie sind in einer Stadt, in der Sie sich nicht gut auskennen. Sie wissen nicht mehr, wo Sie Ihr Auto geparkt haben. Was tun Sie?

Ihre Kreditkarte wird nicht akzeptiert und Sie haben kein Bargeld mehr. Was tun Sie?





13. Einkaufsspiel

NIVEAU: * * bis * * *

LERNZIEL:

Vokabular:
Bezeichnungen für Abteilungen eines Kaufhauses, Warenbezeichnungen

Sprechintentionen:
Sich nach Preis, Qualität, Farbe und Größe eines Artikels erkundigen
Um eine Dienstleistung, eine Information oder um Hilfe bitten
Nach einem Gegenstand fragen
Nach dem Weg fragen

VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie sich, ob Sie die Karten auf S. 63 verwenden wollen oder ob Sie lieber die leeren Karten auf S. 107 selbst beschriften möchten.
Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set der Einkaufslisten auf S. 62 und ein Set der *Pardon*-Karten auf S. 63 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 64 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und *Pardon*-Karten.
Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie das Karten-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechende Antworten finden lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster in das Restaurant im 5. Stock gelangt. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der vorgegebenen Spielzeit die meisten Einkäufe getätigt hat.

Spielverlauf: Jeder Spieler nimmt sich eine *Einkaufsliste* und wählt sich einen Partner. Die Spieler sehen sich die Listen und die Informationen auf dem Spielplan an und klären mit Ihrer Hilfe vorab etwaige Unklarheiten bezüglich des Vokabulars. Die Spieler stellen dann ihre Figuren auf START. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Man würfelt der Reihe nach und bewegt die Figuren auf dem Spielplan von links nach rechts und von rechts nach links schlangenförmig von unten nach oben.
Wer auf einem leeren Feld landet, muss einen Gegenstand aus seiner Einkaufsliste erwerben, der auf diesem Stockwerk erhältlich ist (vgl. Spielplan). Er tut dies in Form eines Dialogs mit dem gewählten Partner, der den Verkäufer spielt. Manchmal müssen die Spieler selbst entscheiden, in welchem Stockwerk der betreffende Artikel zu finden sein dürfte.
Wer auf einem *Pardon*-Feld landet, nimmt die oberste Karte vom Set, liest den Text vor und versprachlicht – zusammen mit dem Partner – die geschilderte Situation.
Ist der Rest der Gruppe mit dem Dialog einverstanden, kann das Spiel fortgesetzt werden. Andernfalls muss der betreffende Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

Leere Felder
Ein Spieler hat die Einkaufsliste 2 und landet auf einem leeren Feld im vierten Stockwerk.

Spieler:	*Entschuldigen Sie, ich brauche einen Föhn, meiner ist kaputt.*
Partner:	*Suchen Sie ein kleineres Modell, z. B. für die Reise, oder ein leistungsstarkes, größeres Gerät?*
Spieler:	*Ein Reiseföhn wäre praktisch, der hier z. B. für 28 Euro, kann man den auch zusammenklappen?*

***Pardon*-Karten**

Karte:	Sie haben Ihr Portemonnaie im Supermarkt verloren.
Spieler:	*Entschuldigen Sie, ich habe mein Portemonnaie verloren. Hat es vielleicht jemand gefunden und abgegeben?*
Partner:	*Nein, bis jetzt hat uns niemand ein Portemonnaie gebracht, aber beschreiben Sie es einmal, man kann ja nie wissen ...*
Spieler:	*Es ist aus schwarzem Leder ...*
Partner:	*Was war denn darin?*
Spieler:	*Meine Kreditkarte, mein Führerschein und ungefähr 100 Euro.*
Partner:	*Geben Sie mir am besten Ihre Telefonnummer, für alle Fälle ...*
Karte:	Sie möchten einen Artikel umtauschen, den Sie gestern gekauft haben.
Spieler:	*Entschuldigen Sie, diese Jacke habe ich gestern gekauft, aber sie ist zu eng.*
Partner:	*Haben Sie den Kassenbon noch?*
Spieler:	*Ja, hier ist er.*

Einkaufsliste 1

- ein Geschenk zur Geburt eines kleinen Jungen
- eine Schachtel Pralinen
- ein Buch für ein sechsjähriges Kind
- Kekse
- Sonnencreme
- ein Portemonnaie
- einen Pullover
- eine Musikkassette
- zwei Geschenke für …

Einkaufsliste 2

- eine CD mit deutscher Volksmusik
- ein Hochzeitsgeschenk für Ihre Nichte
- einen Füllfederhalter
- eine Wolljacke
- eine Modezeitschrift
- einen Föhn
- ein Paar Ohrringe
- eine Krawatte
- zwei Geschenke für …

Einkaufsliste 3

- eine CD mit Pop-Musik
- ein Paar Schuhe
- ein Wörterbuch polnisch-deutsch
- ein Halstuch
- einen Kochtopf
- einen Wecker
- eine Tischdecke
- Toilettenpapier
- zwei Geschenke für …

Einkaufsliste 4

- eine Puppe
- einen Regenmantel
- 100 g Edamer-Käse
- eine CD von den „Fantastischen Vier“
- einen Schlafanzug
- Pfefferminzbonbons
- einen Badeanzug
- ein Arm-Kettchen für Ihr Patenkind
- zwei Geschenke für …

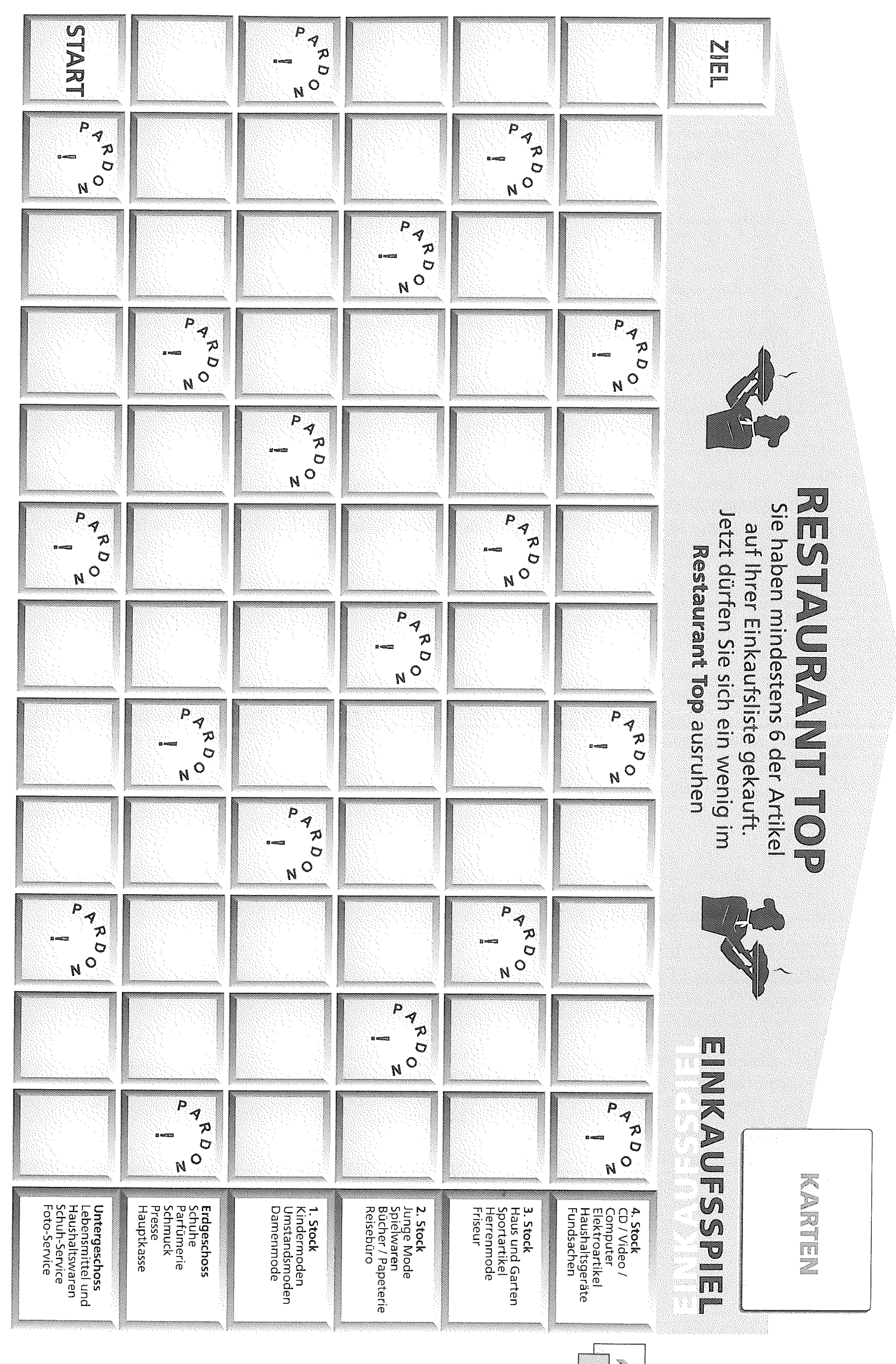
Einkaufsliste 5

- eine englische Zeitung
- einen Reiseführer von Hamburg
- 100 g Tee
- einen Tennisschläger
- ein Spielzeug für ein vierjähriges Kind
- eine Hose
- Handschuhe
- Shampoo
- zwei Geschenke für …

Einkaufsliste 6

- Seife
- Postkarten
- ein Kochbuch
- eine Seidenbluse
- ein Badetuch
- eine Glühbirne
- ein Paar Sandalen
- Parfüm
- zwei Geschenke für …

Sie haben Ihr Portemonnaie im Supermarkt verloren.	Sie brauchen Bargeld.	Vor einigen Tagen haben Sie ein Gerät gekauft, das nicht richtig funktioniert.
Sie haben etwas in Reparatur gegeben und möchten wissen, ob es fertig ist.	Sie haben starke Kopfschmerzen und fragen nach Aspirin.	Sie möchten einen Friseurtermin vereinbaren.
Ihre Uhr ist stehen geblieben. Fragen Sie jemanden nach der Uhrzeit.	Sie möchten einen Artikel umtauschen, den Sie gestern gekauft haben.	Sie haben ein Kleidungsstück ändern lassen und möchten es nun abholen.
Sie haben ein Geschenk für jemanden gekauft und möchten es nun verpacken lassen.	Sie lassen eine Vase aus Bleikristall fallen.	Sie wissen nicht, in welcher Abteilung Sie den Artikel finden, den Sie kaufen möchten.
Sie benötigen Briefmarken für Ihre Postkarten.	Sie suchen die Toiletten.	Sie möchten ein Paket aufgeben.
Sie müssen jemanden anrufen, aber Ihr Handy funktioniert nicht.	Sie möchten sich beraten lassen, aber es ist keine Verkäuferin in der Nähe.	Sie möchten ein Fax senden.



14. Zeiten-Spiel

NIVEAU: * * bis * * * *

LERNZIELE:

Verschiedene Zeiten und Modi: Präsens, Perfekt, Präteritum, Futur, Konjunktiv, Aktiv, Passiv

VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie, ob Sie alle Karten auf S.67 und 68 verwenden wollen. Sie können das Spiel nämlich vereinfachen, indem Sie einige Karten, die kompliziertere Zeitformen verlangen, weglassen. Oder Sie beschriften die Karten auf S.107 entsprechend dem Kenntnisstand Ihrer Lerner.
Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set Karten auf S.67 und 68 (oder dieselbe Menge eigener Karten) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.69 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Set Karten.
Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN).

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster
a) 50 Punkte erreicht und
b) eine 6 würfelt, um den Spielplan zu verlassen. (Jede Richtung ist dabei erlaubt.)

Spielverlauf: Die Figuren werden in der Mitte des Spielplans aufgestellt. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und können vom Mittelfeld aus ihre Figuren nach Belieben bewegen. Wer auf einem hellgrauen, dunkelgrauen oder schwarzen Feld landet, zieht eine Karte, liest die Aufgabenstellung vor und antwortet mit einem oder zwei Sätzen. Wenn die Mitspieler mit der Antwort einverstanden sind, erhält der Spieler die auf dem Spielplan angegebene Punktzahl. Andernfalls gewinnt er keine Punkte. Wer auf einem weißen Feld landet, zieht keine Karte und kann auch keine Punkte erwerben.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

Sagen Sie, um wie viel Uhr Sie aufstehen und was Sie zum Frühstück essen.
Ich stehe immer um sieben Uhr auf, mache mir einen Kaffee und esse ein Brötchen mit Marmelade oder Käse.

Beschreiben Sie Ihren normalen Tagesablauf.
Ich arbeite normalerweise acht bis neun Stunden, dann gehe ich noch schnell einkaufen, esse mit meiner Familie zu Abend und sehe nach dem Essen noch ein bisschen fern.

Wie kommen Sie zur Arbeit?
Ich fahre mit der S-Bahn, da gibt es keine Parkplatzprobleme und keinen Stau.

Wie ist das Klima in Ihrem Land?
Im Winter kann es recht kalt werden, mit Schnee und Eis, im Sommer ist es warm, aber selten sehr heiß.

Denken Sie an einen Freund oder Kollegen. Was tut er in diesem Augenblick?
Mein Kollege telefoniert bestimmt gerade.

Bilden Sie zwei Sätze, die mindestens zwei der folgenden Wörter enthalten: *wollen, können, müssen, dürfen, brauchen.*
Meine Schwester darf noch nicht alleine ins Kino gehen, sie ist noch zu klein.
Wir brauchen noch Brot, es ist keins mehr da, kannst du noch einkaufen gehen?

Was haben Sie gestern Abend gemacht?
Gestern Abend war ich im Kino und habe einen alten Film mit Romy Schneider gesehen.

Fragen Sie jemanden aus der Gruppe, was er/sie letztes Wochenende gemacht hat.
Was haben Sie/hast du letztes Wochenende gemacht?

Sprechen Sie über Ihren letzten Urlaub.
Letzten Sommer habe ich eine Rundreise durch Italien gemacht; es war sehr schön, aber sehr heiß.

Ergänzen Sie den folgenden Satz:
Vor fünfzig Jahren ...
... gab es das Internet noch nicht.

Ergänzen Sie den folgenden Satz:
Als ich klein war ...
... wollte ich Feuerwehrmann werden.

Ergänzen Sie den folgenden Satz:
In einem Jahr ...
... werde ich hoffentlich genug Geld haben, um mir ein neues Auto zu kaufen.

Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an:
ich gehe, ich bin gegangen, ich ging
Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben *essen, tun, sehen?*
ich esse – ich habe gegessen – ich aß
ich tue – ich habe getan – ich tat
ich sehe – ich habe gesehen – ich sah

Was hat sich in den letzten Jahren in Ihrer Stadt verändert?
Eine alte Kaserne ist zu einem Kulturzentrum umgebaut worden.

Welche Veränderungen sind für die nächsten Jahre noch zu erwarten?
Wahrscheinlich werden immer mehr Leute per e-Mail miteinander kommunizieren.

Was würden Sie tun, wenn Sie eine Million Euro im Lotto gewinnen würden?
Ich würde eine Weltreise machen und meinen Freunden viele Geschenke kaufen.

Ergänzen Sie den Satz:
Unsere Kinder werden bestimmt ...
... nicht mehr wissen, dass es in Europa einmal verschiedene Währungen gegeben hat.

Was haben Sie in der nächsten Woche vor?
Nächste Woche werden wir in unsere neue Wohnung ziehen.

Noch nicht. Welche Frage könnte dieser Antwort vorausgegangen sein?
Habt ihr schon einen Namen für euer Baby ausgesucht?

Jemand fragt Sie: *Hatten Sie einen schönen Tag heute?* Was antworten Sie?
Es war ein ganz normaler Tag, wie immer, ohne besondere Ereignisse.

Erzählen Sie von einem Ereignis, das Ihr Leben verändert hat.
Der Tag, an dem ... hat mein Leben völlig verändert.

Erzählen Sie von einem besonders glücklichen Augenblick Ihres Lebens.
Einer der glücklichsten Momente meines Lebens war die Geburt meines Sohnes im Jahr ....

Bilden Sie einen Satz, in dem das Wort *nie(mals)* vorkommt.
Ich war noch nie in Island./Ich werde wahrscheinlich nie im Lotto gewinnen.

Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an:
ich gehe, ich bin gegangen, ich ging
Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben *nehmen, haben, sein?*
ich nehme – ich habe genommen – ich nahm
ich habe – ich habe gehabt – ich hatte
ich bin – ich bin gewesen – ich war

Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an:
ich gehe, ich bin gegangen, ich ging
Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben *lesen, wissen, bleiben?*
ich lese – ich habe gelesen – ich las
ich weiß – ich habe gewusst – ich wusste
ich bleibe – ich bin geblieben – ich blieb

Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an:
ich gehe, ich werde gehen, ich ginge/würde gehen
Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben *essen, tun, sehen?*
ich esse – ich werde essen – ich äße/würde essen
ich tue – ich werde tun – ich täte/würde tun
ich sehe – ich werde sehen – ich sähe/würde sehen

Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an:
ich gehe, ich werde gehen, ich ginge/würde gehen
Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben *nehmen, haben, sein?*
ich nehme – ich werde nehmen – ich nähme/würde nehmen
ich habe – ich werde haben – ich hätte
ich bin – ich werde sein – ich wäre

Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an:
ich gehe, ich werde gehen, ich ginge/würde gehen
Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben *lesen, wissen, bleiben?*
ich lese – ich werde lesen – ich läse/würde lesen
ich weiß – ich werde wissen – ich wüsste
ich bleibe – ich werde bleiben – ich bliebe/würde bleiben

Ergänzen Sie den Satz: *Seit zwei Jahren ...*
... habe ich nicht mehr geraucht.

Ergänzen Sie den Satz: *Wenn ich mehr Zeit hätte ...*
... würde ich noch eine Fremdsprache lernen.

Ergänzen Sie den Satz: *Er ist nach Hause gekommen während ...*
... ich noch schlief.

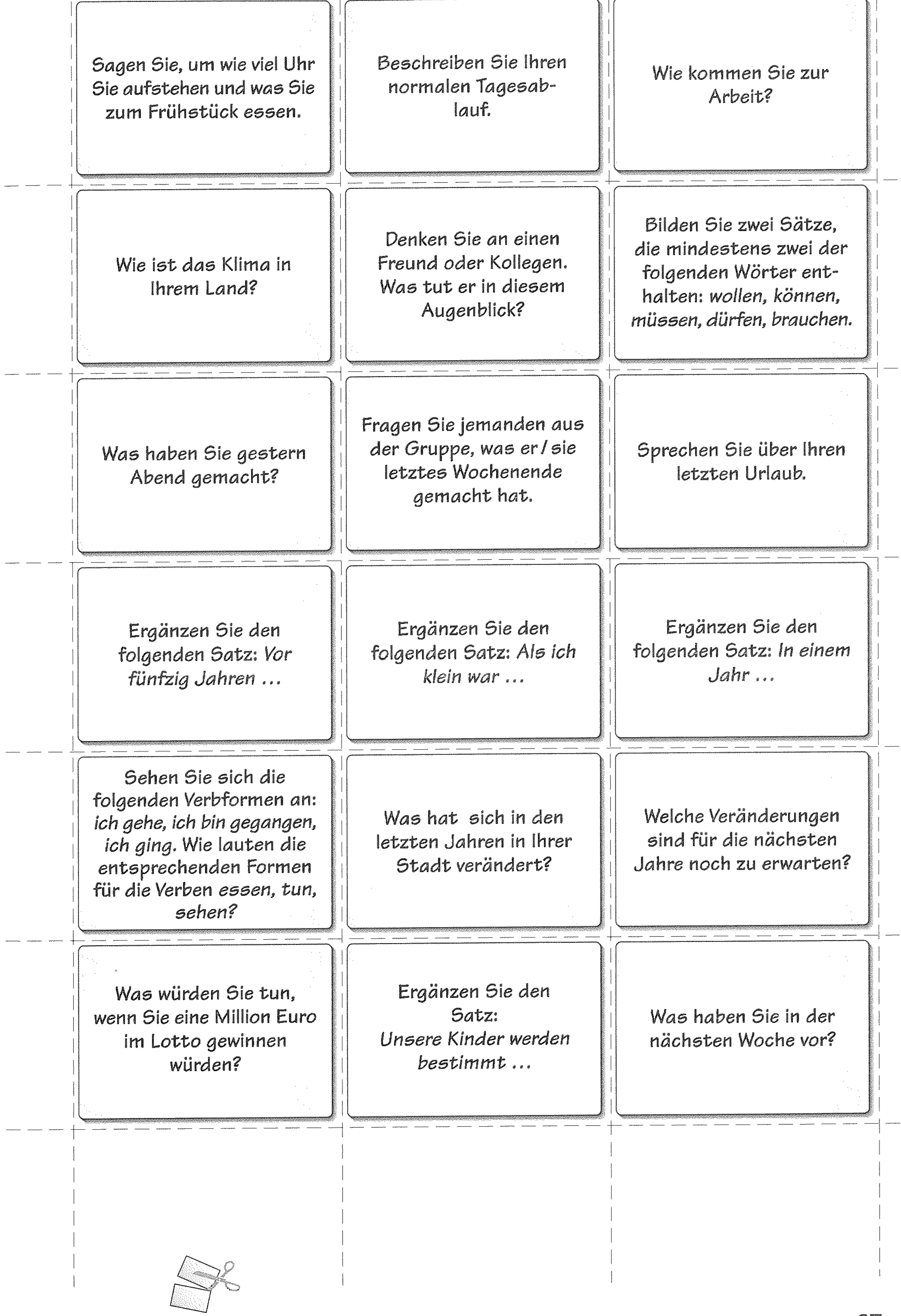
Ergänzen Sie den Satz: *Im Jahr 1988 ...*
... ging ich noch zur Schule.

Wo sind Sie geboren und welche Staatsangehörigkeit haben Sie?
Ich bin in ... geboren und ich bin ....

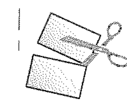
Beschreiben Sie einen Augenblick Ihres heutigen Tages.
Heute Morgen habe ich beim Bäcker Brötchen geholt.

Was haben Sie gestern Abend gegen acht Uhr gemacht?
Ich war im Kino.

Wo werden Sie morgen um diese Uhrzeit sein?
Wahrscheinlich zu Hause.



Noch nicht. Welche Frage könnte dieser Antwort vorausgegangen sein?	Jemand fragt Sie: *Hatten Sie einen schönen Tag heute?* Was antworten Sie?	Erzählen Sie von einem Ereignis, das Ihr Leben verändert hat.
Erzählen Sie von einem besonders glücklichen Augenblick Ihres Lebens.	Bilden Sie einen Satz, in dem das Wort *nie(mals)* vorkommt.	Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an: *ich gehe, ich bin gegangen, ich ging.* Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben *nehmen, haben, sein?*
Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an: *ich gehe, ich bin gegangen, ich ging.* Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben *lesen, wissen, bleiben?*	Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an: *ich gehe, ich werde gehen, ich ginge/würde gehen.* Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben *essen, tun, sehen?*	Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an: *ich gehe, ich werde gehen, ich ginge/würde gehen.* Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben *nehmen, haben, sein?*
Sehen Sie sich die folgenden Verbformen an: *ich gehe, ich werde gehen, ich ginge/würde gehen.* Wie lauten die entsprechenden Formen für die Verben *lesen, wissen, bleiben?*	Ergänzen Sie den Satz: *Seit zwei Jahren ...*	Ergänzen Sie den Satz: *Wenn ich mehr Zeit hätte ...*
Ergänzen Sie den Satz: *Er ist nach Hause gekommen während ...*	Ergänzen Sie den Satz: *Im Jahr 1988 ...*	Wo sind Sie geboren und welche Staatsangehörigkeit haben Sie?
Beschreiben Sie einen Augenblick Ihres heutigen Tages.	Was haben Sie gestern Abend gegen acht Uhr gemacht?	Wo werden Sie morgen um diese Uhrzeit sein?



START

Zeiten Spiel

KARTEN

START

START

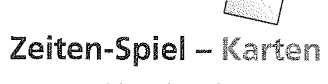
START

Spiel Zeiten

(10 Punkte)

(5 Punkte)

(1 Punkt)



15. Spiel der Höflichkeiten

NIVEAU: * * bis * * * *

LERNZIELE:

Sprechintentionen:
Gratulieren und auf Gratulation reagieren
Gute/schlechte Nachrichten entgegennehmen oder übermitteln
Entschuldigungen vorbringen oder entgegennehmen
Komplimente machen oder erhalten
Einladungen aussprechen, annehmen oder ausschlagen
Gespräche eröffnen und beenden
Über die Gesundheit sprechen
Über das Wetter reden

VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie sich, ob Sie die Karten auf S.73–75 verwenden wollen oder ob Sie lieber die leeren Karten auf S.107 selbst beschriften möchten.
Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set der Karten auf S.73–75 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.76 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Set Karten.
Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie das Karten-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechende Antworten finden lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster das ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem Ziel am nächsten gekommen ist.

Spielverlauf: Die Figuren werden auf START gestellt. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren, wie es die Pfeile auf dem Spielbrett angeben, d.h. von links nach rechts und von rechts nach links schlangenförmig von unten nach oben.
Nach jedem Zug nehmen sie die oberste Karte des Stapels, lesen den Text vor und geben die entsprechende Antwort. Wenn nötig, wählen sie einen Mitspieler zum Gesprächspartner.
Ist der Rest der Gruppe mit der Antwort einverstanden, kann das Spiel fortgesetzt werden. Andernfalls muss der betreffende Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

Jemand niest. Was sagen Sie?
Gesundheit!

Beim Mittagessen: Was sagen Sie vor dem Essen zu den Personen, die mit Ihnen am Tisch sitzen?
Guten Appetit!

Sie hätten gerne den Salzstreuer, der am anderen Ende des Tisches steht. Was sagen Sie?
Entschuldigen Sie, könnten Sie mir bitte das Salz reichen?

Im Bus treten Sie versehentlich jemandem auf den Fuß. Was sagen Sie?
Oh, verzeihen Sie bitte. – Entschuldigung!

Sie sehen eine Wespe im Glas Ihres Tischnachbarn. Was sagen Sie?
Achtung! / Vorsicht! – Passen Sie auf!

Eine Ihrer Freundinnen hat vor kurzem ein Kind bekommen. Was sagen/schreiben Sie ihr?
Herzlichen Glückwunsch (zur Geburt deines Kindes)!

Anfang Januar treffen Sie zufällig einen Ihrer Freunde. Was sagen Sie?
Ein gutes neues Jahr! – Frohes neues Jahr!

Ein/e Kollege/-in hat Geburtstag. Was sagen Sie?
Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag! – Alles Gute (zum Geburtstag)!

Jemand wünscht Ihnen alles Gute zum Geburtstag. Was antworten Sie?
Vielen Dank.

Einer Ihrer Freunde verreist mit dem Flugzeug. Was wünschen Sie ihm?
Guten Flug! – Gute Reise!

Sie beenden ein Gespräch mit jemandem. Was sagen Sie?
Also dann tschüss! - Auf Wiedersehen. – Bis demnächst. – Bis morgen dann.

Sie haben jemandem etwas geschenkt und die Person bedankt sich bei Ihnen. Was sagen Sie?
Keine Ursache. – Gern geschehen.

Ein Freund teilt Ihnen mit, dass er Ihre Einladung zum Abendessen nicht annehmen kann. Was antworten Sie ihm?
Schade, dann vielleicht ein anderes Mal.

Jemand bietet Ihnen an, Sie mit dem Auto nach Hause zu fahren. Was antworten Sie?
Oh danke, gern. – Das ist nett, aber ich gehe lieber zu Fuß, es ist nicht so weit.

Sie möchten mit einem Freund eine Ausstellung besuchen, aber Sie haben kein Auto. Was schlagen Sie ihm vor?
Können wir mit deinem Auto fahren? Kannst du mich abholen?

Jemand bittet Sie, eine/n gemeinsame/n Freund/in zu grüßen. Was antworten Sie?
Wird gemacht. – Ja, klar, ich bestelle ihm/ihr Grüße von dir.

Sie sind Nichtraucher/in, und jemand bittet Sie um Feuer. Was sagen Sie?
Tut mir Leid, ich rauche nicht.

Sie möchten über das Wetter sprechen. Was sagen Sie?
Ein bisschen frisch heute morgen, nicht wahr? – Was für ein Wetter!

Jemand sagt zu Ihnen: *Tolles Wetter heute!* Was antworten Sie?
Ja, wirklich sehr schön. Hoffentlich bleibt es so!

Sie stehen in der Post in einer Schlange. Jemand drängelt sich vor. Was sagen Sie?
Entschuldigen Sie, aber ich war vor Ihnen da.

Ein Kollege schenkt Ihnen etwas zum Geburtstag. Was sagen Sie?
Vielen Dank, das ist sehr nett, aber das wäre doch nicht nötig gewesen.

Sie begrüßen jemanden, den Sie um 19 Uhr treffen. Was sagen Sie?
Guten Abend.

Jemand sagt zu Ihnen: *Guten Tag, wie geht es Ihnen/dir?* Was antworten Sie?
Danke gut, und Ihnen/dir?

Sie bitten jemanden, eine dritte Person von Ihnen zu grüßen. Was sagen Sie?
Grüß' Julia/deine Frau/deinen Mann von mir.

Jemand wünscht Ihnen ein gutes neues Jahr. Was antworten Sie?
Ebenso. – Euch/dir/Ihnen auch ein gutes neues Jahr.

Es ist kalt und regnet dauernd. Was sagen Sie dazu?
So ein Sauwetter! – So ein Mistwetter!

Ein enger Freund findet Sie etwas blass und fragt, wie es Ihnen geht. Sie sagen ihm, dass es Ihnen nicht besonders gut geht.
Es geht so; ich glaube, ich bekomme eine Grippe/eine Erkältung.

Sie treffen jemanden, den Sie schon lange nicht mehr gesehen haben. Was sagen Sie ihm/ihr zum Abschied?
Schön dich mal wieder gesehen zu haben. Wir bleiben in Kontakt. Tschüss.

Im Zug bittet Sie eine ältere Dame, ihr mit einem schweren Koffer zu helfen, doch Sie haben Rückenprobleme. Was sagen Sie?
Es tut mir Leid, aber ich habe Rückenprobleme und darf nichts tragen.

Sie gehen mit einem Freund/einer Freundin Einkaufen. An der Kasse eines Geschäftes bemerken Sie, dass Sie Ihr Portemonnaie zu Hause gelassen haben. Was sagen Sie?
Wie dumm, ich habe mein Portemonnaie zu Hause vergessen. Könntest du mir ein wenig Geld leihen?

Ein Freund/eine Freundin entschuldigt sich bei Ihnen, denn er/sie hat etwas Wichtiges vergessen zu tun. Was sagen Sie ihm/ihr?
Das macht doch nichts. – Das ist doch nicht schlimm. – Mach dir nichts draus.

Ein Luftzug stört Sie. Was sagen Sie?
Könnte man das Fenster/die Tür bitte schließen?

Jemand stellt Ihnen eine indiskrete Frage. Was sagen Sie?
Tut mir Leid, aber das geht Sie/dich nichts an. – Das ist eine sehr persönliche Frage, auf die ich nicht antworten möchte.

Sie sehen ein Kind auf eine Kreuzung zurennen. Was rufen Sie ihm zu?
Achtung! – Halt, bleib stehen!

Eine Ihrer Freundinnen trägt eine neue Bluse. Was sagen Sie ihr?
Du hast eine schicke Bluse. Wo hast du sie denn gekauft?

Sie können eine Einladung nicht annehmen. Was sagen Sie?
Es tut mir schrecklich Leid, aber ich kann nicht kommen; ich habe noch etwas Dringendes zu erledigen.

Im Zug: Sie beginnen ein Gespräch mit Ihrem Nachbarn/Ihrer Nachbarin.
Fahren Sie auch nach ...? – Wo fahren Sie denn hin?

Im Zug: Ein Fahrgast macht Sie darauf aufmerksam, dass Sie auf seinem reservierten Platz sitzen. Was sagen Sie?
Entschuldigen Sie bitte, ich wusste nicht, dass der Platz reserviert ist.

Sie verabschieden sich von einem kranken Freund/einer kranken Freundin. Was sagen Sie?
Ruf' mich an, wenn du etwas brauchst. Gute Besserung!

Ein Freund von Ihnen trägt den Pullover verkehrt herum. Was sagen Sie ihm?
Du, ich glaube, du hast Deinen Pulli verkehrt herum an.

Sie wurden zum Abendessen eingeladen. Wie verabschieden Sie sich nach dem Essen?
Vielen Dank für die Einladung, es war ein sehr netter Abend.

Sie bitten jemanden um einen Gefallen.
Könntest du vielleicht ...?

Im Zug: Ihr Koffer ist schwer und Sie können ihn nicht alleine hochheben. Sie bitten jemanden um Hilfe.
Entschuldigen Sie, könnten Sie mir wohl mit dem Koffer helfen?

Ihre Wohnung hat sehr niedrige Türrahmen. Ein sehr großer Freund besucht Sie zu Hause. Was sagen Sie zu ihm?
Pass' auf deinen Kopf auf!

Im Zug gibt es nur noch einen einzigen freien Platz. Was sagen Sie?
Entschuldigen Sie, ist dieser Platz noch frei?

Sie möchten im Restaurant bedient werden. Was sagen Sie?
Könnten Sie mir bitte die Karte bringen?

Ein/e Freund/in hat gerade den Führerschein gemacht. Was sagen Sie ihm/ihr?
Herzlichen Glückwunsch (zum Führerschein)!

Sie sind in einer Stadt, in der Sie sich nicht gut auskennen, und jemand fragt Sie nach dem Weg. Was antworten Sie?
Tut mir Leid, aber ich bin nicht von hier.

Jemand macht Ihnen ein Kompliment. Was antworten Sie darauf?
Vielen Dank.

Sie haben Gäste zu sich nach Hause eingeladen. Einer von ihnen zerbricht ein teures Glas. Wie reagieren Sie?
Das macht doch nichts, das kann jedem passieren.

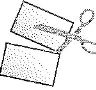
Auf der Terrasse eines Cafés möchte sich jemand zu Ihnen an den Tisch setzen, obwohl noch andere Plätze frei sind. Was antworten Sie?
Tut mir Leid, ich erwarte noch jemanden.

Ein Auto mit deutschem Kennzeichen parkt direkt vor Ihrer Garage. Was sagen Sie?
Entschuldigen Sie, aber hier können Sie nicht parken, das ist eine Ausfahrt.

Bei einer Geburtstagsfeier öffnen Sie eine Flasche Champagner. Was sagen Sie um anzustoßen?
Prost! – Zum Wohl!

Ein/e Freund/in hat eine Prüfung vor sich. Was wünschen Sie ihm/ihr?
Viel Glück! – Toi, toi, toi!

Jemand niest. Was sagen Sie?	Beim Mittagessen: Was sagen Sie vor dem Essen zu den Personen, die mit Ihnen am Tisch sitzen?	Sie hätten gerne den Salzstreuer, der am anderen Ende des Tisches steht. Was sagen Sie?
Im Bus treten Sie versehentlich jemandem auf den Fuß. Was sagen Sie?	Sie sehen eine Wespe im Glas Ihres Tischnachbarn. Was sagen Sie?	Eine Ihrer Freundinnen hat vor kurzem ein Kind bekommen. Was sagen/schreiben Sie ihr?
Anfang Januar treffen Sie zufällig einen Ihrer Freunde. Was sagen Sie?	Ein/e Kollege/-in hat Geburtstag. Was sagen Sie?	Jemand wünscht Ihnen alles Gute zum Geburtstag. Was antworten Sie?
Einer Ihrer Freunde verreist mit dem Flugzeug. Was wünschen Sie ihm?	Sie beenden ein Gespräch mit jemandem. Was sagen Sie?	Sie haben jemandem etwas geschenkt und die Person bedankt sich bei Ihnen. Was sagen Sie?
Ein Freund teilt Ihnen mit, dass er Ihre Einladung zum Abendessen nicht annehmen kann. Was antworten Sie ihm?	Jemand bietet Ihnen an, Sie mit dem Auto nach Hause zu fahren. Was antworten Sie?	Sie möchten mit einem Freund eine Ausstellung besuchen, aber Sie haben kein Auto. Was schlagen Sie ihm vor?
Jemand bittet Sie, eine/n gemeinsame/n Freund/in zu grüßen. Was antworten Sie?	Sie sind Nichtraucher/in, und jemand bittet Sie um Feuer. Was sagen Sie?	Sie möchten über das Wetter sprechen. Was sagen Sie?



Spiel der Höflichkeiten – Karten

Jemand sagt zu Ihnen: Tolles Wetter heute! Was antworten Sie?

Sie stehen in der Post in einer Schlange. Jemand drängelt sich vor. Was sagen Sie?

Ein Kollege schenkt Ihnen etwas zum Geburtstag. Was sagen Sie?

Sie begrüßen jemanden, den Sie um 19 Uhr treffen. Was sagen Sie?

Jemand sagt zu Ihnen: Guten Tag, wie geht es Ihnen/dir? Was antworten Sie?

Sie bitten jemanden, eine dritte Person von Ihnen zu grüßen. Was sagen Sie?

Jemand wünscht Ihnen ein gutes neues Jahr. Was antworten Sie?

Es ist kalt und regnet dauernd. Was sagen Sie dazu?

Ein enger Freund findet Sie etwas blass und fragt, wie es Ihnen geht. Sie sagen ihm, dass es Ihnen nicht besonders gut geht.

Sie treffen jemanden, den Sie schon lange nicht mehr gesehen haben. Was sagen Sie ihm/ihr zum Abschied?

Im Zug bittet Sie eine ältere Dame, ihr mit einem schweren Koffer zu helfen, doch Sie haben Rückenprobleme. Was sagen Sie?

Sie gehen mit einem Freund/einer Freundin Einkaufen. An der Kasse eines Geschäftes bemerken Sie, dass Sie Ihr Portemonnaie zu Hause gelassen haben. Was sagen Sie?

Ein Freund/eine Freundin entschuldigt sich bei Ihnen, denn er/sie hat etwas Wichtiges vergessen zu tun. Was sagen Sie ihm/ihr?

Ein Luftzug stört Sie. Was sagen Sie?

Jemand stellt Ihnen eine indiskrete Frage. Was sagen Sie?

Sie sehen ein Kind auf eine Kreuzung zurennen. Was rufen Sie ihm zu?

Eine Ihrer Freundinnen trägt eine neue Bluse. Was sagen Sie ihr?

Sie können eine Einladung nicht annehmen. Was sagen Sie?

Im Zug: Sie beginnen ein Gespräch mit Ihrem Nachbarn/Ihrer Nachbarin.

Im Zug: Ein Fahrgast macht Sie darauf aufmerksam, dass Sie auf seinem reservierten Platz sitzen. Was sagen Sie?

Sie verabschieden sich von einem kranken Freund/einer kranken Freundin. Was sagen Sie?

Ein Freund von Ihnen trägt den Pullover verkehrt herum. Was sagen Sie ihm?

Sie wurden zum Abendessen eingeladen. Wie verabschieden Sie sich nach dem Essen?

Sie bitten jemanden um einen Gefallen.

Im Zug: Ihr Koffer ist schwer und Sie können ihn nicht alleine hochheben. Sie bitten jemanden um Hilfe.

Ihre Wohnung hat sehr niedrige Türrahmen. Ein sehr großer Freund besucht Sie zu Hause. Was sagen Sie zu ihm?

Im Zug gibt es nur noch einen einzigen freien Platz. Was sagen Sie?

Sie möchten im Restaurant bedient werden. Was sagen Sie?

Ein/e Freund/in hat gerade den Führerschein gemacht. Was sagen Sie ihm/ihr?

Sie sind in einer Stadt, in der Sie sich nicht gut auskennen, und jemand fragt Sie nach dem Weg. Was antworten Sie?

Jemand macht Ihnen ein Kompliment. Was antworten Sie darauf?

Sie haben Gäste zu sich nach Hause eingeladen. Einer von ihnen zerbricht ein teures Glas. Wie reagieren Sie?

Auf der Terrasse eines Cafés möchte sich jemand zu Ihnen an den Tisch setzen, obwohl noch andere Plätze frei sind. Was antworten Sie?

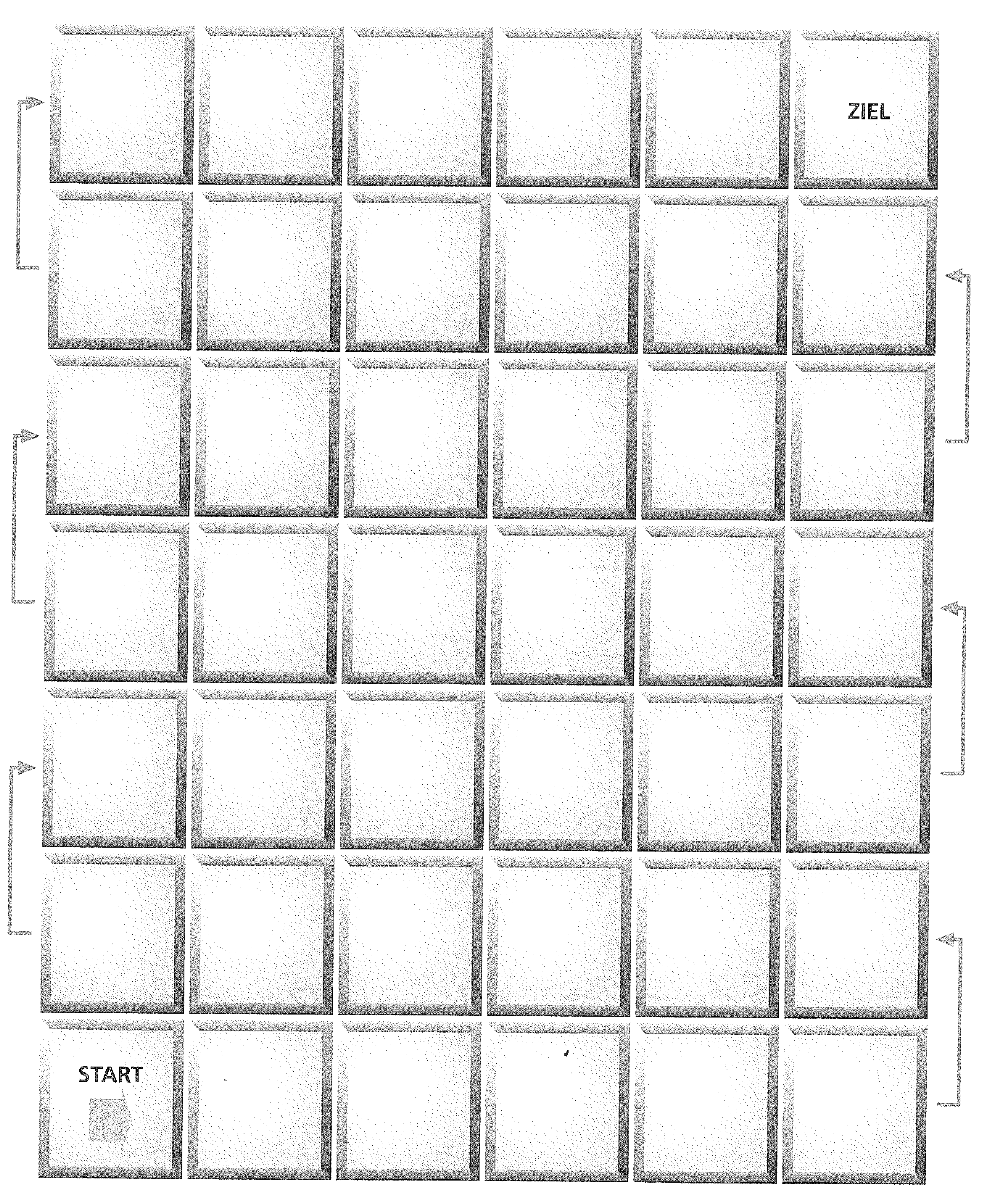
Ein Auto mit deutschem Kennzeichen parkt direkt vor Ihrer Garage. Was sagen Sie?

Bei einer Geburtstagsfeier öffnen Sie eine Flasche Champagner. Was sagen Sie um anzustoßen?

Ein/e Freund/in hat eine Prüfung vor sich. Was wünschen Sie ihm/ihr?



SPIEL DER HÖFLICHKEITEN



16. Weihnachtsspiel

NIVEAU: ✲✲ bis ✲✲✲✲

LERNZIEL:

Wortschatz: Vokabular in Zusammenhang mit Weihnachts- und Neujahrsgepflogenheiten

Grammatik: Konditional

Sprechintentionen: Bräuche und Gerichte beschreiben
Meinungen äußern und verteidigen
Einladungen aussprechen, annehmen und ablehnen
Sich bedanken
Bedauern ausdrücken
Vorschläge machen

VORBEREITUNG:

Entscheiden Sie, ob Sie die Karten auf S. 79 verwenden wollen oder ob Sie es vorziehen, die leeren Karten auf S. 107 selbst zu beschriften.
Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set der Karten auf S. 79 (oder Ihrer eigenen Karten) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 80 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Karten-Set.
Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie das Karten-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster das ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem ZIEL am nächsten gekommen ist.

Spielverlauf: Die Spieler stellen ihre Figuren auf START. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Man würfelt der Reihe nach und bewegt die Figuren in der angegebenen Weise auf dem Spielplan. Wer auf einem Feld mit Text landet, liest diesen vor und antwortet entsprechend. Wenn die Mitspieler mit der Antwort einverstanden sind, geht das Spiel weiter; andernfalls muss der Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.
Wer auf einem Feld mit dem Geschenk-Symbol landet, zieht die oberste Karte des Sets und schlägt für die angegebene Person ein passendes Geschenk vor, z. B.:

Geschenk-Karte:	Eine Tante mit drei Katzen
Geschenkvorschlag:	*Einer Tante mit drei Katzen würde ich Katzenfutter und drei Schälchen schenken.*
Geschenk-Karte:	Die Babysitterin
Geschenkvorschlag:	*Für meine Babysitterin würde ich ein Buch kaufen.*

Auch in diesem Fall entscheiden die Mitspieler über die Gültigkeit der Antwort.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

1. Sie laden jemanden zu Ihrer Silvesterfeier ein.
Ich möchte Silvester mit einigen Freunden feiern. Hast Du schon etwas vor?
2. Was ist Ihrer Meinung nach die beste Art, den Neujahrstag zu verbringen?
Faulenzen, lesen und Musik hören.
3. Lehnen Sie eine Einladung zu einer Silvesterparty ab.
Tut mir Leid, aber ich habe meiner Mutter versprochen, Silvester mit ihr zu verbringen.
4. Sie möchten Weihnachten nicht mit Ihrer Familie verbringen. Was tun Sie?
Weihnachten gehe ich mit ein paar Freunden Ski fahren.
5. Was halten Sie davon, Weihnachten nicht zu Hause, sondern in einer wärmeren Gegend zu verbringen?
Das ist ein bisschen wie eine Flucht. Für mich bedeutet Weihnachten auch Schnee, Winter und Kälte ...
6. Beschreiben Sie ein typisches Weihnachtsessen Ihres Landes/Ihrer Region.
Weihnachten gibt es bei uns meistens einen Braten oder auch Fondue.
7. Sie haben beschlossen, Weihnachten alleine zu verbringen. Auch eine Einladung Ihrer Freunde lehnen Sie ab. Was sagen Sie?
Danke für die Einladung, aber ich möchte dieses Jahr an Weihnachten alleine sein. Ich komme gerne ein anderes Mal.

8. Dieses Jahr möchten Sie keinen Weihnachtsbaum. Begründen Sie Ihren Entschluss.
Dieses Jahr haben wir keinen Weihnachtsbaum; einerseits aus ökologischen Gründen, andererseits auch, weil wir gleich nach Heiligabend in Urlaub fahren und sowieso nicht viel davon hätten.

9. Ihre Familie möchte über Weihnachten in Skiurlaub fahren. Sie sind nicht damit einverstanden. Warum nicht?
Weihnachten wäre ich lieber zu Hause. Es gefällt mir nicht, die Feiertage im Hotel zu verbringen.

10. An Weihnachten möchten Sie eine karitative Einrichtung unterstützen. Erläutern Sie, warum.
Statt überflüssige Geschenke zu kaufen, die niemand wirklich braucht, wäre es besser, das Geld den Kindern in der Dritten Welt zu spenden.

11. Erzählen Sie von einem unvergesslichen Weihnachtsfest.
Einmal, als ich noch klein war, hatte sich mein Großvater als Weihnachtsmann verkleidet ...

12. Sie packen nicht gerne Geschenke ein. Erklären Sie, warum nicht.
Das ist reine Papierverschwendung, und ich muss immer an die vollen Mülltonnen denken.

13. Ein Freund macht Ihnen ein sehr teures Geschenk. Was sagen Sie?
Vielen Dank für das tolle Geschenk, das wäre doch nicht nötig gewesen ...

14. Sie erhalten eine Einladung zu einem Silvester-Maskenball. Sie nehmen sie an. Was sagen Sie?
Vielen Dank für die Einladung, ich komme gerne. Was ist das Thema des Balls?

15. Beschreiben Sie ein typisches Weihnachtsgebäck Ihres Landes/Ihrer Region.
Weihnachten gibt es bei uns eine Art Kuchen, der „Stollen" heißt. Es ist ein schwerer Kuchen mit Rosinen, Gewürzen und viel Zucker.

16. Beschreiben Sie einen typischen Weihnachtsbrauch Ihres Landes/Ihrer Region.
In Deutschland gibt es in vielen Städten Weihnachtsmärkte mit Ständen zum Essen und Trinken, aber man kann dort auch kleine Geschenke, z.B. Schmuck oder Kerzen, kaufen.

17. Nach einer kleinen Feier bei Freunden, kurz vor Jahresende, verabschieden Sie sich von den Gastgebern und danken ihnen.
Vielen Dank für den netten Abend und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

18. Am Heiligabend möchte jemand aus Ihrer Familie fernsehen. Was sagen Sie?
Du kannst das ganze Jahr über fernsehen; heute Abend möchte ich gerne, dass wir alle etwas gemeinsam machen.

19. Jemand, den Sie zu Silvester zu sich nach Hause eingeladen haben, sagt Ihnen, dass er/sie Vegetarier/in ist.
Kein Problem, es gibt ein Büffet, nicht nur mit Fleisch, sondern von allem etwas.

20. Weihnachten in Deutschland. Berichten Sie, was Sie alles über die Weihnachtsbräuche wissen.
In Deutschland gibt es die Geschenke am 24. Dezember, das ist der Heiligabend ...

21. Sie bekommen ein Geschenk, das Ihnen nicht gefällt. Sie bedanken sich trotzdem.
Vielen Dank für Dein/Ihr Geschenk. Nett, dass Du/Sie an mich gedacht hast/haben.



WEIHNACHTSSPIEL

START

1. Sie laden jemanden zu Ihrer Silvesterfeier ein.

2. Was ist Ihrer Meinung nach die beste Art, den Neujahrstag zu verbringen?

3. Lehnen Sie eine Einladung zu einer Silvesterparty ab.

4. Sie möchten Weihnachten nicht mit Ihrer Familie verbringen. Was tun Sie?

5. Was halten Sie davon, Weihnachten nicht zu Hause, sondern in einer wärmeren Gegend zu verbringen?

6. Beschreiben Sie ein typisches Weihnachtsessen Ihres Landes/Ihrer Region.

7. Sie haben beschlossen, Weihnachten alleine zu verbringen. Auch eine Einladung Ihrer Freunde lehnen Sie ab. Was sagen Sie?

8. Dieses Jahr möchten Sie keinen Weihnachtsbaum. Begründen Sie Ihren Entschluss.

9. Ihre Familie möchte über Weihnachten in Skiurlaub fahren. Sie sind nicht damit einverstanden. Warum nicht?

10. An Weihnachten möchten Sie eine karitative Einrichtung unterstützen. Erläutern Sie, warum.

11. Erzählen Sie von einem unvergesslichen Weihnachtsfest.

12. Sie packen nicht gerne Geschenke ein. Erklären Sie, warum nicht.

13. Ein Freund macht Ihnen ein sehr teures Geschenk. Was sagen Sie?

14. Sie erhalten eine Einladung zu einem Silvester-Maskenball. Sie nehmen sie an. Was sagen Sie?

15. Beschreiben Sie ein typisches Weihnachtsgebäck Ihres Landes/Ihrer Region.

16. Beschreiben Sie einen typischen Weihnachtsbrauch Ihres Landes/Ihrer Region.

17. Nach einer kleinen Feier bei Freunden, kurz vor Jahresende, verabschieden Sie sich von den Gastgebern und danken ihnen.

18. Am Heiligabend möchte jemand aus Ihrer Familie fernsehen. Was sagen Sie?

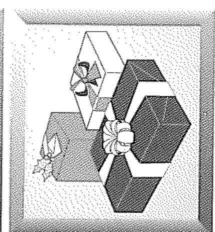
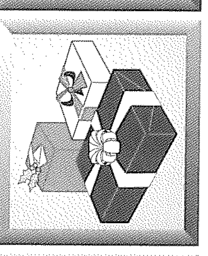
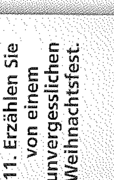
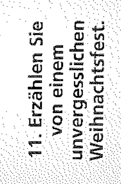
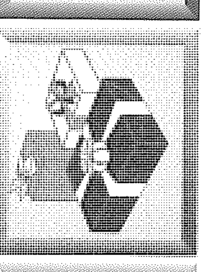
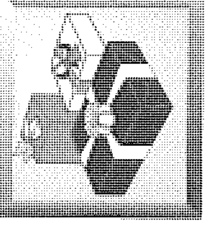
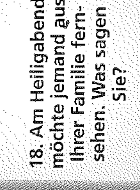
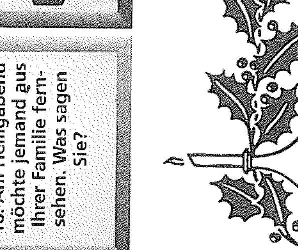
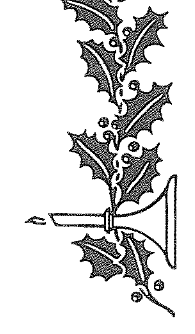
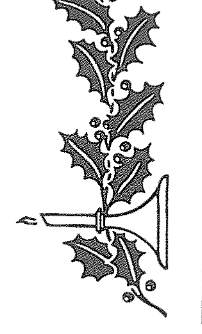
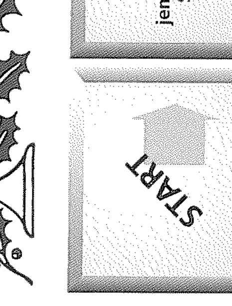
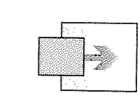
19. Jemand, den Sie zu Silvester zu sich nach Hause eingeladen haben, sagt Ihnen, dass er/sie Vegetarier/in ist.

20. Weihnachten in Deutschland. Berichten Sie, was Sie alles über die Weihnachtsbräuche wissen.

21. Sie bekommen ein Geschenk, das Ihnen nicht gefällt. Sie bedanken sich trotzdem.

ZIEL

KARTEN

17. Personenspiel

NIVEAU: ✻✻ bis ✻✻✻✻

LERNZIELE:

Angaben über die eigene Person machen
Personen beschreiben und charakterisieren

VORBEREITUNG:

Dieses Spiel hat 4 verschiedene Karten-Sets: **Persönliche Angaben, Verwandte und Freunde, Die anderen** und **Berühmte Persönlichkeiten.** Jedes Set besteht aus 9 Karten. Sehen Sie sich die Karten auf S. 83 und 84 an und entscheiden Sie, ob Sie sie verwenden wollen oder ob Sie es vorziehen, die Leerkarten auf S. 107 selbst zu beschriften.
Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set der Karten auf S. 83 und 84 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 85 pro Gruppe von 4 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein komplettes Karten-Set mit 36 Karten. Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Jeder Spieler erhält eine Ecke des Spielplans. Legen Sie die 4 Karten-Sets mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster das ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem ZIEL am nächsten gekommen ist.

Spielverlauf: Jeder Spieler sucht sich eine Ecke auf dem Spielplan und stellt seine Figur auf START. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt.
Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren in der angegebenen Weise innerhalb ihrer Spielplan-Ecke. Je nachdem auf welchem Symbol-Feld sie landen, ziehen sie eine Karte aus dem entsprechenden Set und antworten auf die Fragestellung – ggf. unter Zuhilfenahme eines Gesprächspartners aus der Gruppe. Wenn die Mitspieler mit der Antwort einverstanden sind, geht das Spiel weiter; andernfalls muss der betreffende Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

Karten-Set 1: Persönliche Angaben

Sie stellen sich jemandem vor.
Freut mich, Sie kennen zu lernen, ich heiße …

Was sind Ihre Lieblingsfarben?
Blau und Gelb.

Geben Sie Ihren Namen, Ihre Adresse und Ihre Telefonnummer an.
Ich heiße …, ich wohne in …, und meine Telefonnummer lautet …

Sprechen Sie über Ihre Lieblingsbeschäftigungen.
In meiner Freizeit gehe ich gerne ins Schwimmbad oder ins Kino, und ich lese gern.

Nennen Sie drei Dinge, die Sie gut können.
Ich spiele sehr gut Tischtennis, ich kann singen und gut kochen.

Nennen Sie drei Städte, die Ihnen gut gefallen.
Hamburg, Budapest, San Francisco.

Sprechen Sie über Ihre Kindheit.
Als ich klein war, …

Was tun Sie, wenn Sie traurig sind?
Ich versuche, etwas Schönes zu unternehmen: ich gehe zum Beispiel zu Freunden oder ich koche etwas Gutes.

Was ist für Sie das Wichtigste im Leben?
Meine Familie und Gesundheit.

Karten-Set 2: Verwandte und Freunde

Beschreiben Sie eine/n Ihrer Verwandte/n.
Mein Bruder ist ziemlich groß, er hat braunes Haar und grüne Augen.

Nennen Sie 5 Gegenstände, die im Wohnzimmer eines Freundes oder einer Freundin stehen.
Meine Freundin Nadja hat ein gelbes Sofa, 2 Sessel, eine Stehlampe und einen Couchtisch aus Glas.

Beschreiben Sie den Weg von Ihnen zu einem Ihrer Freunde.
Ich nehme den Bus Nr. 425 bis zum Bahnhof, dann steige ich in die S-Bahn, fahre 2 Stationen und steige dann aus. Ich gehe dann ein Stück geradeaus und biege an der ersten Kreuzung rechts ab; an der Straßenecke wohnt mein Freund Peter.

Denken Sie an drei Freunde/Freundinnen. Mit wem wohnen sie jeweils zusammen?
Karla wohnt mit ihrem Freund zusammen, Josef wohnt mit drei anderen Studenten in einer Wohngemeinschaft und Eva wohnt noch bei ihren Eltern.

Denken Sie an eine/n Ihrer Lehrer/innen in der Grundschule. Wie war sie/er?
Ich kann mich gut erinnern: Meine Lehrerin war schon etwas älter, sie trug eine Brille und war ziemlich streng.

Beschreiben Sie eine Ihnen nahe stehende Person.
Mein bester Freund ist eher klein, blond und ziemlich dünn. Er hat sehr viel Humor und kann gut Gitarre spielen.

Denken Sie an zwei Freunde oder Freundinnen. Was sind ihre Lieblingsbeschäftigungen?
Die eine geht gerne tanzen, die andere spielt am liebsten Tischtennis.

Sprechen Sie über jemanden, der/die Ihrer Meinung nach ein interessantes Leben führt.
Ein Freund von mir lebt in Mexiko und arbeitet in der Entwicklungshilfe ...

Denken Sie an eine/n Verwandte/n oder einen Freund/eine Freundin. Was tut er/sie wohl gerade?
Mein Mann ist wahrscheinlich gerade in der Kantine beim Mittagessen.

Karten-Set 3: Die anderen

Nennen Sie drei Wörter, die den Familienstand angeben.
Verheiratet, geschieden, ledig.

Denken Sie an 5 Personen, die Sie kennen. Was sind jeweils ihre Berufe?
Lehrerin, Rechtsanwalt, Sekretärin, Arzthelferin, Automechaniker.

Beschreiben Sie eine Familie, die Sie kennen.
Es ist eine deutsch-italienische Familie: Vater, Mutter, zwei Söhne und eine Tochter.

Was tun die Leute in Ihrer Gegend normalerweise am Wochenende?
Samstags gehen sie einkaufen und abends gehen sie aus. Sonntags machen sie Ausflüge in die nähere Umgebung, gehen ins Kino oder ins Museum.

Beschreiben Sie den Charakter einer Person, die Sie kennen.
Unsere Nachbarin ist ziemlich arrogant, laut und faul.

Wie sind die Essgewohnheiten in Ihrer Gegend/in Ihrem Land?
Bei uns wird viel Brot, Wurst und Käse gegessen. Es gibt wenig Fisch.

Was ist zur Zeit in Mode?
Zur Zeit sind lange Haare modern, außerdem knallige Farben und weite Hosen.

Denken Sie an zwei Personen, denen Sie heute begegnet sind, und beschreiben Sie sie.
Ich bin einer großen, blonden Frau mit Kind begegnet, außerdem einem ziemlich dicken, ungefähr fünfzigjährigen Mann mit Vollbart.

Vergleichen Sie die Leute Ihrer Gegend/Ihres Landes mit anderen Nationalitäten.
Bei uns sind die Leute etwas größer als in anderen Ländern, sie sind eher dunkelhaarig ...

Karten-Set 4 : Berühmte Persönlichkeiten
(siehe Karten)

Karten-Set 1

Sie stellen sich jemandem vor.



Was sind Ihre Lieblingsfarben?



Geben Sie Ihren Namen, Ihre Adresse und Ihre Telefonnummer an.



Sprechen Sie über Ihre Lieblingsbeschäftigungen.



Nennen Sie drei Dinge, die Sie gut können.



Nennen Sie drei Städte, die Ihnen gut gefallen.



Sprechen Sie über Ihre Kindheit.



Was tun Sie, wenn Sie traurig sind?



Was ist für Sie das Wichtigste im Leben?



Karten-Set 2

Beschreiben Sie eine/n Ihrer Verwandten.



Nennen Sie 5 Gegenstände, die im Wohnzimmer eines Freundes oder einer Freundin stehen.



Beschreiben Sie den Weg von Ihnen zu einem Ihrer Freunde.



Denken Sie an drei Freunde/Freundinnen. Mit wem wohnen sie jeweils zusammen?



Denken Sie an eine/n Ihrer Lehrer/innen in der Grundschule. Wie war sie/er?




Beschreiben Sie eine Ihnen nahe stehende Person.



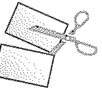
Denken Sie an zwei Freunde oder Freundinnen. Was sind ihre Lieblingsbeschäftigungen?



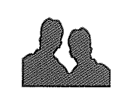
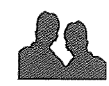
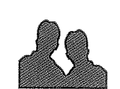
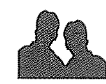
Sprechen Sie über jemanden, der/die Ihrer Meinung nach ein interessantes Leben führt.



Denken Sie an eine/n Verwandte/n oder einen Freund/eine Freundin. Was tut er/sie wohl gerade?

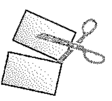


Karten-Set 3

Nennen Sie drei Wörter, die den Familienstand angeben. 	Denken Sie an 5 Personen, die Sie kennen. Was sind jeweils ihre Berufe? 	Beschreiben Sie eine Familie, die Sie kennen. 
Was tun die Leute in Ihrer Gegend normalerweise am Wochenende? 	Beschreiben Sie den Charakter einer Person, die Sie kennen. 	Wie sind die Essgewohnheiten in Ihrer Gegend/ in Ihrem Land? 
Was ist zur Zeit in Mode? 	Denken Sie an zwei Personen, denen Sie heute begegnet sind, und beschreiben Sie sie. 	Vergleichen Sie die Leute Ihrer Gegend/Ihres Landes mit anderen Nationalitäten. 

Karten-Set 4

Beschreiben Sie einen Staatschef. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 	Beschreiben Sie eine/n Politiker/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 	Beschreiben Sie eine historische Persönlichkeit. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 
Beschreiben Sie eine/n moderne/n Maler/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 	Beschreiben Sie eine/n berühmte/n Musiker/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 	Beschreiben Sie eine/n berühmte/n Schauspieler/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt. 
Beschreiben Sie eine/n berühmte/n Sportler/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt.	Beschreiben Sie eine/n deutsche/n Schriftsteller/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt.	Beschreiben Sie eine/n berühmte/n Opernsänger/in. Die anderen erraten, um wen es sich handelt.



PERSONENSPIEL

DIE ANDEREN
START
ZIEL

BERÜHMTE PERSÖNLICHKEITEN
START
ZIEL

PERSÖNLICHE ANGABEN
START
ZIEL

VERWANDTE UND FREUNDE
START
ZIEL

18. Suffix-Spiel

NIVEAU: * * * bis * * * *

LERNZIEL:

Wortbildung: Adjektive mit Suffixen

VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set der Abdeckkärtchen auf S. 87 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 88 pro Gruppe von 2 oder 4 Spielern (= 2 Teams).

HINWEIS:

Die Spieler sollten mindestens einen Teil der Adjektive kennen, die in diesem Spiel vorkommen. Die noch unbekannten Adjektive werden von den Lernenden versuchsweise gebildet und im Sinne einer Wortschatzerweiterung dazugelernt.

SPIELREGELN:

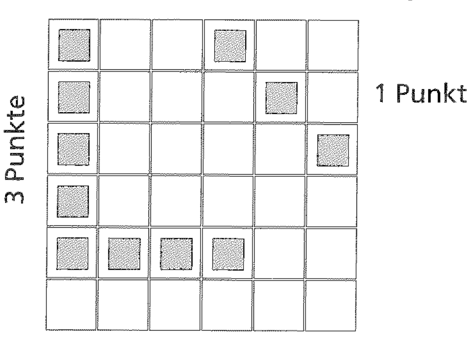
Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 2 oder 4 Personen (= 2 gegnerische Teams). Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan und ein Set Abdeckkärtchen.
Eine Partei erhält die grauen Suffixkärtchen, die andere die schwarzen. Die Kärtchen werden gemischt und in zwei getrennten Stapeln mit der Schrift nach oben auf den Tisch gelegt. Die beiden Parteien setzen nun abwechselnd das oberste Kärtchen ihres Stapels auf ein passendes Feld des Spielplans, so dass ein korrektes Adjektiv entsteht, z. B.

freund	schein
lich	bar

Ziel des Spiels: Im Verlauf des Spiels versucht jede Partei, beim Legen der Kärtchen zusammenhängende Abfolgen der eigenen Farbe (schwarz bzw. grau) zu bilden. Dies kann in jede Richtung (senkrecht, waagrecht oder diagonal) geschehen (siehe Abbildung). Gleichzeitig gilt es zu verhindern, dass die Gegenpartei Reihen bilden kann. Wenn es gelingt, Kärtchenfolgen zu bilden, erhält man ab 3 Kärtchen folgende Punktzahlen:

3 Kärtchen in einer Reihe:	1 Punkt
4 Kärtchen in einer Reihe:	2 Punkte
5 Kärtchen in einer Reihe:	3 Punkte
6 Kärtchen in einer Reihe:	4 Punkte

Die Kärtchen dürfen gleichzeitig Bestandteil von mehreren Reihen verschiedener Richtungen sein. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erzielt, nachdem alle 36 Kärtchen abgelegt worden sind.



Spielverlauf: Die Parteien legen abwechselnd das oberste Suffixkärtchen ihres Stapels auf ein passendes Feld. Wer sein Kärtchen falsch platziert, muss es zurücknehmen, und der Gegner kommt an die Reihe. Am Anfang des Spiels, wenn erst wenige Kärtchen gesetzt sind, gibt es stets mehrere Möglichkeiten, sein Kärtchen abzulegen. Im Verlauf des Spiels verringern sich die Möglichkeiten immer mehr, und es wird zunehmend schwieriger, Kärtchenfolgen zu bilden.

HINWEIS:

Am Ende des Spiels empfiehlt es sich, alle Lösungen nochmals gemeinsam zu kontrollieren. Eine Lernergruppe könnte zum Beispiel die Resultate, d. h. die nun kompletten Adjektive vorlesen oder an die Tafel schreiben.

LÖSUNGEN:

1. Reihe: italien**isch**, erhol**sam**, sonder**bar**, fantast**isch**, durst**ig**, freund**lich**
2. Reihe: aufmerk**sam**, reich**lich**, ruh**ig**, brauch**bar**, japan**isch**, problem**los**
3. Reihe: harm**los**, mach**bar**, gehor**sam**, glück**lich**, spar**sam**, neugier**ig**
4. Reihe: fantasie**los**, quadrat**isch**, sport**lich**, unheil**bar**, demokrat**isch**, hilf**los**
5. Reihe: lang**sam**, schmutz**ig**, mensch**lich**, erfolg**los**, gedul**dig**, automat**isch**
6. Reihe: schein**bar**, vermeid**bar**, fleiß**ig**, unterhalt**sam**, staat**lich**, zweck**los**

sam	lich	los	isch	ig	bar
sam	lich	los	isch	ig	bar
sam	lich	los	isch	ig	bar
sam	lich	los	isch	ig	bar
sam	lich	los	isch	ig	bar
sam	lich	los	isch	ig	bar

Suffix-Spiel – Abdeckkärtchen

italien	erhol	sonder	fantast	durst	freund
aufmerk	reich	ruh	brauch	japan	problem
harm	mach	gehor	glück	spar	neugier
fantasie	quadrat	sport	unheil	demokrat	hilf
lang	schmutz	mensch	erfolg	geduld	automat
schein	vermeid	fleiß	unterhalt	staat	zweck

SUFFIX-SPIEL SUFFIX-SPIEL SUFFIX-SPIEL

19. Wortfabrik

NIVEAU: * * * bis * * * *

LERNZIEL:

Wortschatz: Verben, Substantive, Adjektive aus derselben Wortfamilie

VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set Aufgabenblätter auf S.90–93 pro Gruppe (ein Blatt für jeden Spieler)
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.94 pro Gruppe von maximal 4 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- einen Notizzettel mit Bleistift zum Notieren der Punkte pro Gruppe
- eine Spielfigur pro Gruppe.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Vierergruppen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, einen Notizzettel mit Bleistift, eine Spielfigur und ein Set Aufgabenblätter. Jeder Spieler erhält ein anderes Aufgabenblatt, das ihm zum Abfragen der Mitspieler dient. Die Lösungen stehen in der rechten Spalte und werden durch die Spieler kontrolliert.
Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. Setzen Sie die Spieldauer fest (nach Belieben auf 15 bis 60 Minuten).

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der nach Ablauf der festgesetzten Spieldauer die meisten Punkte gesammelt hat.

Spielverlauf: Die Namen der Spieler werden auf einen Zettel geschrieben. Darauf wird nach jedem Zug die entsprechende Punktzahl notiert. Jede der Spielfiguren wird auf ein Eckfeld (grauer Kreis) des Spielplans gestellt. Es wird reihum gewürfelt und in Pfeilrichtung gezogen. Die kleinen Zahlen auf den Feldern geben an, wie viele Punkte der Spieler bei richtiger Lösung erhält.
Die Spielfelder sind mit den Anfangsbuchstaben von drei Wortarten beschriftet:

V = Verb
S = Substantiv
A = Adjektiv

Bei jedem Zug wird man von einem Mitspieler abgefragt. Zu diesem Zweck hat jeder Spieler ein Aufgabenblatt mit drei Gruppen von Wörtern (*Verben, Substantive, Adjektive*) erhalten. Landet ein Spieler zum Beispiel auf dem Spielfeld **S**, so muss er ein Substantiv bilden. Ein von ihm gewählter Mitspieler liest ihm aus der Kategorie *Substantive* seines Aufgabenblatts ein beliebiges Wort aus der linken Spalte vor, zum Beispiel *stark*. Nun muss der befragte Spieler das Substantiv aus derselben Wortfamilie nennen, nämlich *die Stärke.* Der abfragende Mitspieler kontrolliert die Lösung mit Hilfe der rechten Spalte seines Blatts. Ist das Substantiv korrekt, so wird dem befragten Spieler die auf dem Feld angegebene Punktzahl gutgeschrieben. Andernfalls teilt der Fragende die richtige Lösung mit, und der befragte Spieler bekommt keinen Punkt. Wenn möglich, sollte man sich bei jedem Zug von einem anderen Mitspieler abfragen lassen.
Wer auf dem grauen Kreis eines Eckfelds landet, hat Pech gehabt: Er darf keine Aufgabe lösen und kann damit auch keine Punkte sammeln. Es kommt gleich der nächste Spieler an die Reihe.

HINWEIS:

Dieses Spiel fördert das Bewusstsein für die Verwandtschaft von Wörtern. Außerdem trainieren und erweitern die Lernenden auf autonome Weise ihren Wortschatz. Eine lehrreiche Vorübung zur »Wortfabrik« kann darin bestehen, die Aufgabenblätter von den Spielern selbst erstellen zu lassen.

1

VERBEN

möglich	→	*ermöglichen*
einfach	→	*vereinfachen*
groß	→	*vergrößern*
traurig	→	*trauern*
lang	→	*verlängern*
die Scham	→	*sich schämen*
der Einfluss	→	*beeinflussen*
die Gewohnheit	→	*(sich) gewöhnen*
der Kamm	→	*(sich) kämmen*
der Schutz	→	*(be-)schützen*

SUBSTANTIVE

stark	→	*die Stärke*
frei	→	*die Freiheit*
aufmerksam	→	*die Aufmerksamkeit*
hoch	→	*die Höhe*
krank	→	*die Krankheit*
fliegen	→	*der Flug*
wachsen	→	*das Wachstum*
spazieren	→	*der Spaziergang*
trennen	→	*die Trennung*
kennen	→	*die Kenntnis*

ADJEKTIVE

sich verlieben	→	*verliebt*
die Religion	→	*religiös*
die Geduld	→	*geduldig*
die Verantwortung	→	*verantwortlich*
der Humor	→	*humorvoll, humoristisch*
die Gefahr	→	*gefährlich*
der Mensch	→	*menschlich*
das Problem	→	*problematisch*
die Person	→	*persönlich*
die Ruhe	→	*ruhig*

2

VERBEN

alt	→	*altern*
frisch	→	*erfrischen, auffrischen*
klein	→	*verkleinern*
trocken	→	*(ab-/aus-)trocknen*
ruhig	→	*beruhigen, ausruhen*
die Wahl	→	*wählen*
der Kuss	→	*küssen*
die Gewohnheit	→	*(sich) gewöhnen*
der Schnee	→	*schneien*
der Neid	→	*beneiden*

SUBSTANTIVE

möglich	→	*die Möglichkeit*
gesund	→	*die Gesundheit*
lang	→	*die Länge*
nah(e)	→	*die Nähe*
schön	→	*die Schönheit*
fahren	→	*die Fahrt*
geben	→	*die Gabe, die Begabung*
erklären	→	*die Erklärung*
sehen	→	*die Sicht*
(sich) irren	→	*der Irrtum*

ADJEKTIVE

schließen	→	*ver-, geschlossen*
der Mann	→	*männlich*
die Seele	→	*seelisch*
der Schaden	→	*schädlich*
die Treue	→	*treu*
das Herz	→	*herzlich*
Amerika	→	*amerikanisch*
der Fleiß	→	*fleißig*
die Eifersucht	→	*eifersüchtig*
der Körper	→	*körperlich*

3

VERBEN

besser	→	*verbessern*
genug	→	*genügen*
frei	→	*befreien*
offen	→	*öffnen*
der Wunsch	→	*(sich) wünschen*
die Sprache	→	*sprechen*
das Verbot	→	*verbieten*
die Zahl	→	*zählen*
das Wunder	→	*bewundern, sich wundern*
die Diskussion	→	*diskutieren*

SUBSTANTIVE

sicher	→	*die Sicherheit*
einsam	→	*die Einsamkeit*
geheim	→	*das Geheimnis*
reich	→	*der Reichtum*
kalt	→	*die Kälte*
wohnen	→	*die Wohnung*
schenken	→	*das Geschenk*
helfen	→	*die Hilfe*
schreiben	→	*die Schrift*
verstehen	→	*das Verständnis, der Verstand*

ADJEKTIVE

(sich) unterhalten	→	*unterhaltsam*
die Macht	→	*mächtig*
das Jahr	→	*jährlich*
Europa	→	*europäisch*
die Angst	→	*ängstlich*
das Salz	→	*salzig, gesalzen*
die Sonne	→	*sonnig*
die Kraft	→	*kräftig*
die Schuld	→	*schuldig*
die Natur	→	*natürlich*

4

VERBEN

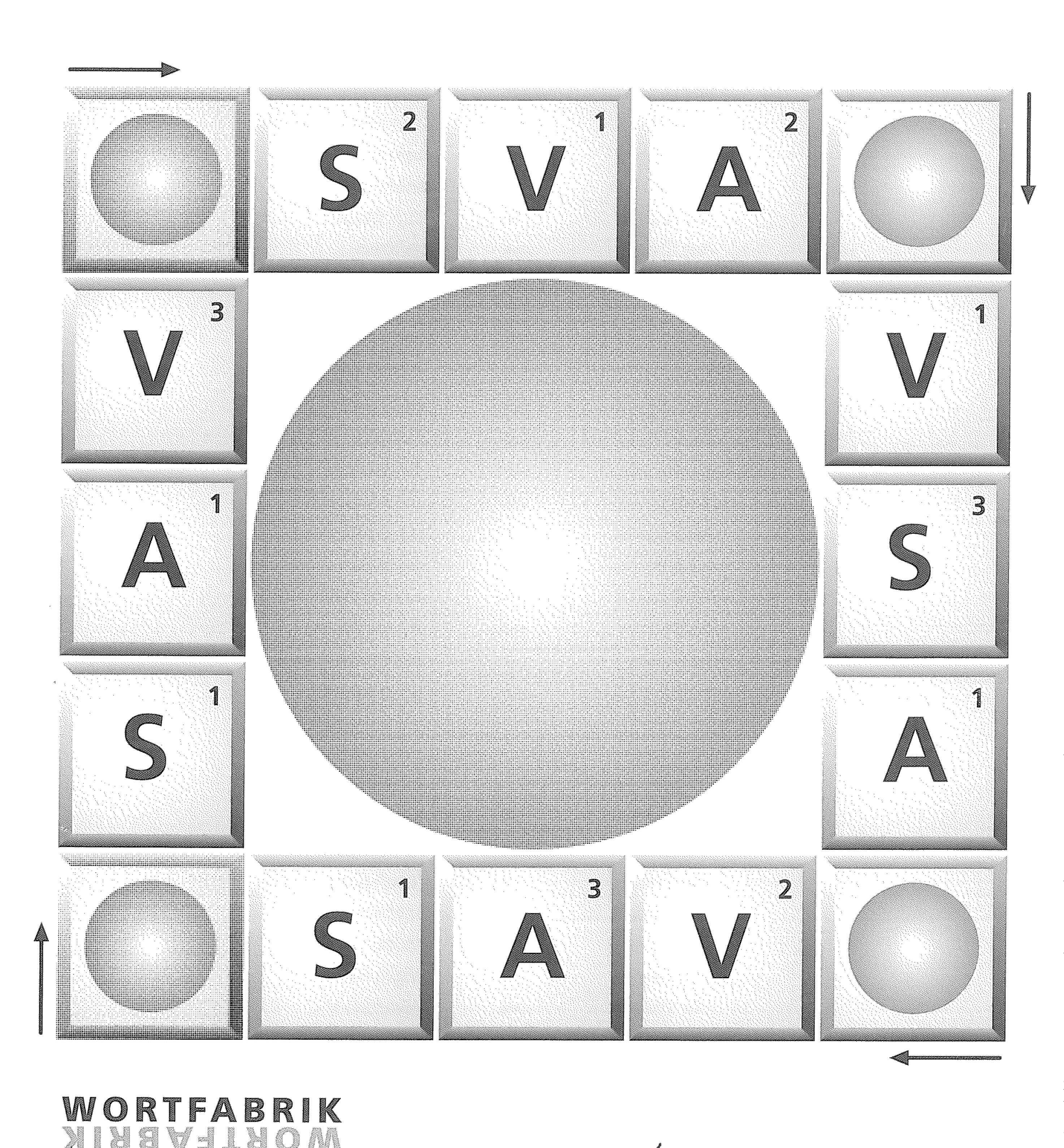
nützlich	→	*(be-)nutzen*
müde	→	*ermüden*
warm	→	*(er-/auf-)wärmen*
tot	→	*töten*
sicher	→	*(ver-/ab-)sichern*
der Regen	→	*regnen*
der Geruch	→	*riechen*
die Freude	→	*sich freuen*
der Trost	→	*trösten*
der Traum	→	*träumen*

SUBSTANTIVE

alt	→	*das Alter*
warm	→	*die Wärme*
groß	→	*die Größe*
wahr	→	*die Wahrheit*
intelligent	→	*die Intelligenz*
wollen	→	*der Wille*
fühlen	→	*das Gefühl*
hoffen	→	*die Hoffnung*
erlauben	→	*die Erlaubnis*
meinen	→	*die Meinung*

ADJEKTIVE

verstehen	→	*verständlich*
die Hitze	→	*heiß, hitzig*
der Freund	→	*freundlich*
die Trauer	→	*traurig*
der Mut	→	*mutig*
der Tag	→	*täglich*
die Wut	→	*wütend*
England	→	*englisch*
die Kraft	→	*kräftig*
das Glück	→	*glücklich*



20. Freizeit-Spiel

NIVEAU: * * * bis * * * *

LERNZIEL:

Sprechintentionen:
Ansichten äußern
Über eigene Erfahrungen sprechen

Themen:
Sport und Freizeitbeschäftigungen

VORBEREITUNG:

Dieses Spiel hat zwei Karten-Sets: die *Entspannungs*-Karten und die *Sport*-Karten. Sehen Sie sich die Karten mit den Anweisungen auf den Seiten 96 und 97 an und entscheiden Sie, ob Sie sie verwenden wollen oder ob Sie es vorziehen, die Leerkarten auf S.107 selbst zu beschriften und nach Ihren eigenen Lernzielen auszurichten.

Für dieses Spiel benötigen Sie
- die beiden Karten-Sets von S.96 und 97 (oder Ihre eigenen Karten) für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S.98 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- zwei Spielfiguren für jede Gruppe, d.h. eine pro Team.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und je ein Set *Entspannungs*-Karten und *Sport*-Karten. Jede Gruppe teilt sich in 2 Teams. Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie die Karten-Sets mit der Schrift nach unten auf das Spielbrett. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Karten ziehen und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen.

Ziel des Spiels: Gewonnen hat das Team, das als erstes zum START zurückkehrt. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt das Team, das innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem ZIEL am nächsten gekommen ist.

Spielverlauf: Die Teams stellen ihre Figuren auf das START- und ZIEL-Feld, jedes auf einer Bahn. Das Team, das zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Teams würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren gegen den Uhrzeigersinn über den Spielplan. Wenn sie auf einem Feld mit Schaukelstuhl landen, nehmen sie eine *Entspannungs*-Karte vom Stapel und folgen den Anweisungen. Landen sie hingegen auf einem Feld mit der Schiedsrichterpfeife, ziehen sie eine *Sport*-Karte und lösen die gestellte Aufgabe. Ist das jeweils andere Team mit der Antwort einverstanden, kann das Spiel fortgesetzt werden. Andernfalls muss das betreffende Team auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.
Wer auf einem weißen Feld landet, muss auf das Ausgangsfeld zurückkehren. Er bekommt aber eine zweite Chance und darf nochmals würfeln.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

Sport-Karte
Ist Sport gut für die Gesundheit? Sagen Sie Ihre Meinung dazu.
Ja und Nein. Ein bisschen Sport ist sicher gesund, aber man sollte es nicht übertreiben und vorsichtig sein. Schließlich gibt es einige Krankheiten oder Verletzungen, die mit exzessiver sportlicher Aktivität zusammenhängen.

Entspannungs-Karte
Beschreiben Sie Ihren idealen Sonntag.
Ich schlafe richtig aus und stehe spät auf. Dann lege ich meine Lieblings-CD ein und frühstücke gemütlich auf dem Balkon. Danach ...

Sprechen Sie über eine Sportart, die Sie ausüben.

Sprechen Sie über eine Sportart, die Sie gerne ausüben würden.

Sprechen Sie über die negativen Seiten des Sports.

Was halten Sie von den Olympischen Spielen?

Sprechen Sie über die positiven Seiten des Sports.

Sport und Mode – wie denken Sie darüber?

Welche Sportart sollte Ihrer Ansicht nach verboten sein?

Nennen Sie eine Sportart, die in Ihrem Land/in Ihrer Region sehr beliebt ist.

Nennen Sie drei typische Wintersportarten.

Nennen Sie eine Sportart, die in Ihrem Land/in Ihrer Region sehr selten ausgeübt wird.

Sie verbringen ein Wochenende an einem See. Welche Sportarten könnten Sie dort ausüben?

Beschreiben Sie die Regeln einer bestimmten Sportart. Die anderen erraten, um welchen Sport es sich handelt.

Welche Sportarten halten Sie für besonders gefährlich?

Nennen Sie relativ kostspielige Sportarten.

Ist Sport gut für die Gesundheit? Sagen Sie Ihre Meinung dazu.

Kinder und Sport – was halten sie davon?

Sport, das bedeutet auch „Geschäfte machen". Erklären Sie, warum.

Welche Sportarten zerstören die Natur am meisten?

Beschreiben Sie Ihren idealen Sonntag.

Stellen Sie sich vor, Sie verbringen einen ganzen Tag in der freien Natur. Wohin würden Sie gehen und was würden Sie tun?

Es ist Sonntag, doch leider regnet es. Wie verbringen Sie diesen Tag?

Ein Wochenende ganz alleine verbringen – können Sie sich das vorstellen? Sagen Sie, warum (nicht).

Was bedeutet es für Sie, sich zu entspannen?

Stellen Sie sich vor, Sie haben unverhofft einen freien Nachmittag. Mit wem würden Sie ihn verbringen?

Sie entscheiden sich in Ihrer Freizeit für eine ehrenamtliche Tätigkeit. Was tun Sie?

Telefonieren Sie gerne? Wie viel Zeit verbringen Sie mit Ihren Freunden am Telefon?

In Ihrer Freizeit lernen Sie Deutsch. Warum?

Welchen kulturellen Aktivitäten gehen Sie in Ihrer Freizeit nach?

Jemand sagt Ihnen, dass er sich langweilt, wenn er nicht arbeitet. Was raten Sie ihm?

Kino oder Fernsehen – was ist Ihnen lieber? Warum?

Was machen Sie gerne in Ihrer Freizeit?

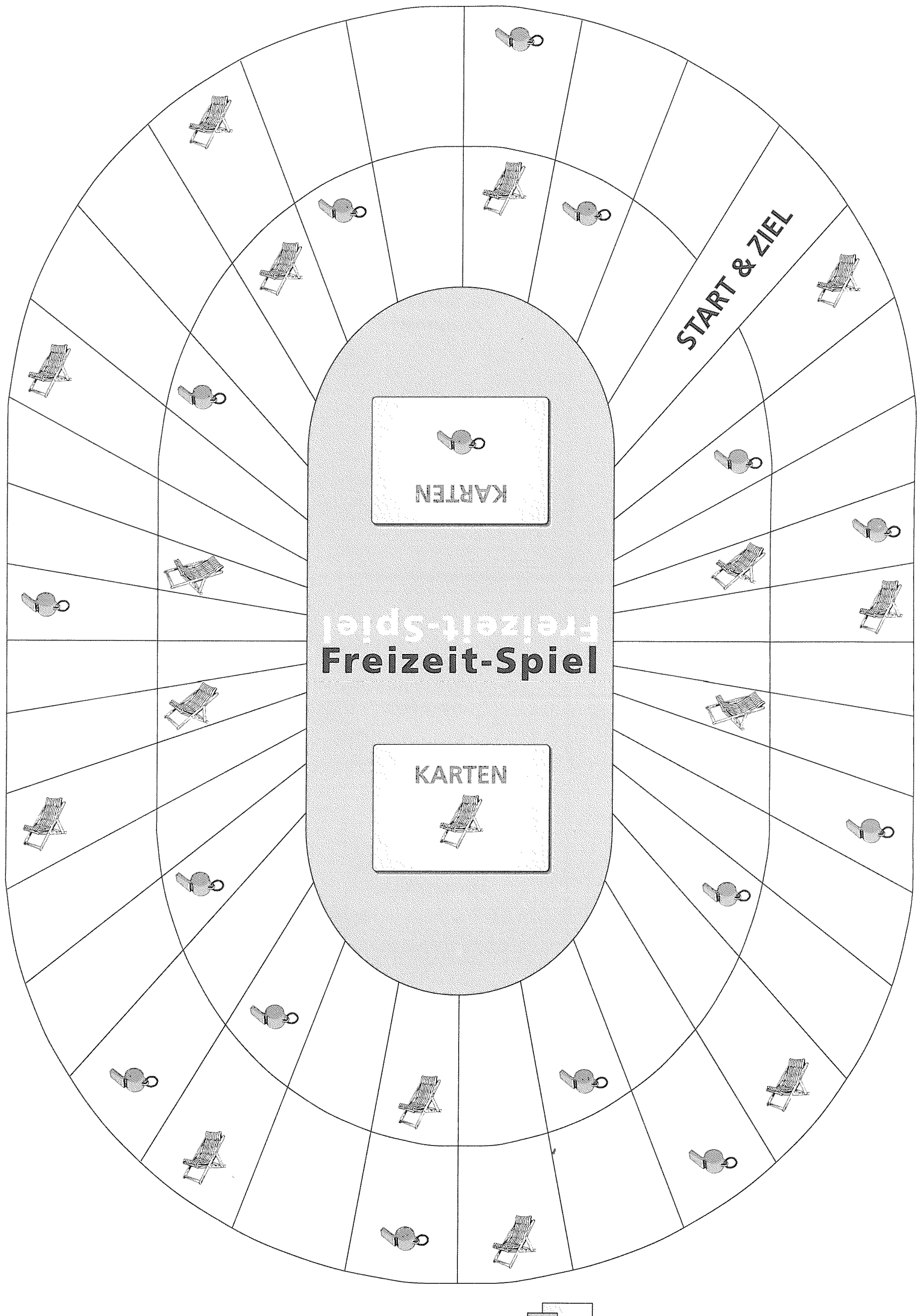
Fernsehen und Familienleben – was ist Ihre Meinung dazu?

Theater oder Kino – was ist Ihnen lieber? Warum?

Sprechen Sie über ein Buch, das Sie kürzlich gelesen haben.

Was ist der beste Film, den Sie in letzter Zeit gesehen haben?

Wie kann man seine Freizeit verbringen ohne viel Geld auszugeben?



21. Telefon-Spiel

NIVEAU: * * * bis * * * *

LERNZIELE:

Sprechintentionen:
Telefongespräche führen und übermitteln
Informationen einholen und überprüfen
Sich zur gewünschten Person durchfragen
Nachrichten hinterlassen und weitergeben
Auf den Anrufbeantworter sprechen

VORBEREITUNG:

Sehen Sie sich die Aufgabenstellungen auf dem Spielplan (S. 102) und auf den Karten (S. 101) an. Die Leerkarten können Sie selbst beschriften und damit die speziellen Bedürfnisse Ihrer Lernergruppe berücksichtigen.
Sie benötigen für dieses Spiel
- ein Set der Karten auf S. 101 für jede Gruppe
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 102 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel, die entsprechende Anzahl Spielfiguren und ein Karten-Set.
Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Legen Sie das Karten-Set mit der Schrift nach unten auf den Spielplan. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster das ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem ZIEL am nächsten gekommen ist.

Spielverlauf: Die Figuren werden auf START gestellt. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren in der angegebenen Weise auf dem Spielplan. Wer auf einem Feld mit Text landet, liest diesen vor und antwortet entsprechend. Wenn die Mitspieler mit der Antwort einverstanden sind, geht das Spiel weiter; andernfalls muss der Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.
Wer auf einem Feld mit dem Telefon-Symbol landet, zieht die oberste Karte des Sets, liest die Situationsbeschreibung vor und reagiert entsprechend. Auch in diesem Fall entscheiden die Mitspieler über die Gültigkeit der Antwort.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

Aufgabenstellungen auf dem Spielbrett

1. Verlangen Sie jemanden am Telefon.
   Guten Tag, hier spricht ... Könnte ich bitte ... sprechen?
2. Melden Sie sich am Telefon.
   Hier (Namen). / (Namen) hier.
3. Geben Sie jemandem eine Telefonnummer durch.
   Also das ist die ...
4. Sie haben den Namen Ihres Gesprächspartners nicht richtig verstanden und fragen nach.
   Wie war nochmal Ihr Name bitte?
5. Erklären Sie den Grund Ihres Anrufs.
   Ich möchte mit X über ein Computerproblem sprechen.
6. Sie stellen sich am Telefon vor.
   Guten Tag, hier ist Irene Hoffmann.
7. Vergewissern Sie sich, dass Sie Ort und Uhrzeit eines Treffens richtig verstanden haben.
   Also wir treffen uns dann um 8 vor dem Rex-Kino, in Ordnung?
8. Bitten Sie jemanden, später noch einmal anzurufen.
   Könnten Sie etwas später noch einmal anrufen?
9. Die Person, die am Telefon verlangt wird, spricht auf einer anderen Leitung. Was sagen Sie dem Anrufer?
   Herr Peters telefoniert gerade. Kann er Sie zurückrufen?
10. Bitten Sie Ihren Gesprächspartner, einen Augenblick zu warten.
    Bleiben Sie bitte am Apparat.
11. Sie gehen aus. Sagen Sie, wo und wie Sie erreichbar sind.
    Du kannst mich auf dem Handy anrufen; meine Nummer ist ...
12. Die Person, die Sie sprechen möchten, ist gerade beim Mittagessen. Sagen Sie, dass Sie später noch einmal anrufen.
    Gut, dann rufe ich später noch einmal an.

13. Hinterlassen Sie eine Nachricht auf dem Anrufbeantworter eines Unternehmens.
Guten Tag, hier spricht … Ich hätte gerne den Einkaufsleiter gesprochen, es geht um …

14. Jemand möchte Ihren Chef sprechen. Sie möchten wissen, worum es geht.
In welcher Angelegenheit möchten Sie ihn sprechen?/Worum geht es denn?

15. Jemand ruft an, ohne seinen Namen zu nennen. Sie fragen nach.
Mit wem spreche ich bitte?

16. Jemand möchte Ihre Kollegin sprechen. Was sagen Sie?
Einen Moment bitte, ich verbinde.

17. Die Person, die Sie sprechen möchten, ist nicht im Büro bzw. zu Hause. Bitten Sie um Rückruf, sobald er/sie zurück ist.
Könnten Sie ihm/ihr bitte sagen, dass er/sie mich so schnell wie möglich zurückruft?

18. Jemand verlangt Ihren Kollegen. Sie versuchen, das Gespräch durchzustellen, doch es klappt nicht. Was sagen Sie?
Tut mir Leid, mein Kollege ist nicht am Platz. Versuchen Sie es später noch einmal, ich gebe Ihnen die Durchwahl.

19. Bitten Sie Ihren Gesprächspartner um seine Telefonnummer.
Könnten Sie mir bitte Ihre Telefonnummer geben?

20. Sie haben sich verwählt und entschuldigen sich.
Entschuldigen Sie bitte, ich habe mich verwählt.

21. Jemand bedankt sich telefonisch bei Ihnen für Ihre Hilfsbereitschaft. Was antworten Sie?
Das ist doch selbstverständlich.

22. Sie beruhigen einen unzufriedenen Kunden am Telefon.
Wir werden uns umgehend um eine Lösung des Problems bemühen. Ich rufe Sie noch heute zurück …

23. Sie sind unzufrieden mit dem Service eines Unternehmens und reklamieren telefonisch.
Ich rufe Sie an, weil wir die Lieferung der … immer noch nicht erhalten haben.

24. Sie machen eine Geschäftsreise. Welche Ansage hinterlassen Sie auf dem Anrufbeantworter?
Hallo, hier ist der Anschluss von … Ich bin bis zum … auf einer Dienstreise, aber Sie können nach dem Signalton eine Nachricht hinterlassen; ich rufe so bald wie möglich zurück.

25. Sie hinterlassen auf dem Anrufbeantworter Ihres Freundes Ort und Uhrzeit eines Treffens.
Hallo Erik, hier spricht Stefan. Wir treffen uns dann morgen Abend gegen 9 Uhr im Stadtcafé, einverstanden?

26. Sie haben nur noch wenige Einheiten auf Ihrer Telefonkarte. Was sagen Sie Ihrem Gesprächspartner?
Tut mir Leid, aber meine Telefonkarte ist fast leer; wir werden sicher gleich unterbrochen …

Aufgabenstellungen auf den Karten

Die Telefonverbindung ist nicht gut, und Sie verstehen nicht alles. Was tun/sagen Sie?
Entschuldigen Sie, aber die Verbindung ist sehr schlecht, und ich höre Sie kaum. Kann ich Sie zurückrufen?

Sie wählen eine Nummer, und eine unbekannte Person meldet sich. Was sagen Sie?
Verzeihung, ich glaube, ich habe mich verwählt. Bin ich nicht bei …?

Ihr Gesprächspartner spricht zu schnell. Was sagen Sie?
Könnten Sie bitte ein bisschen langsamer sprechen?

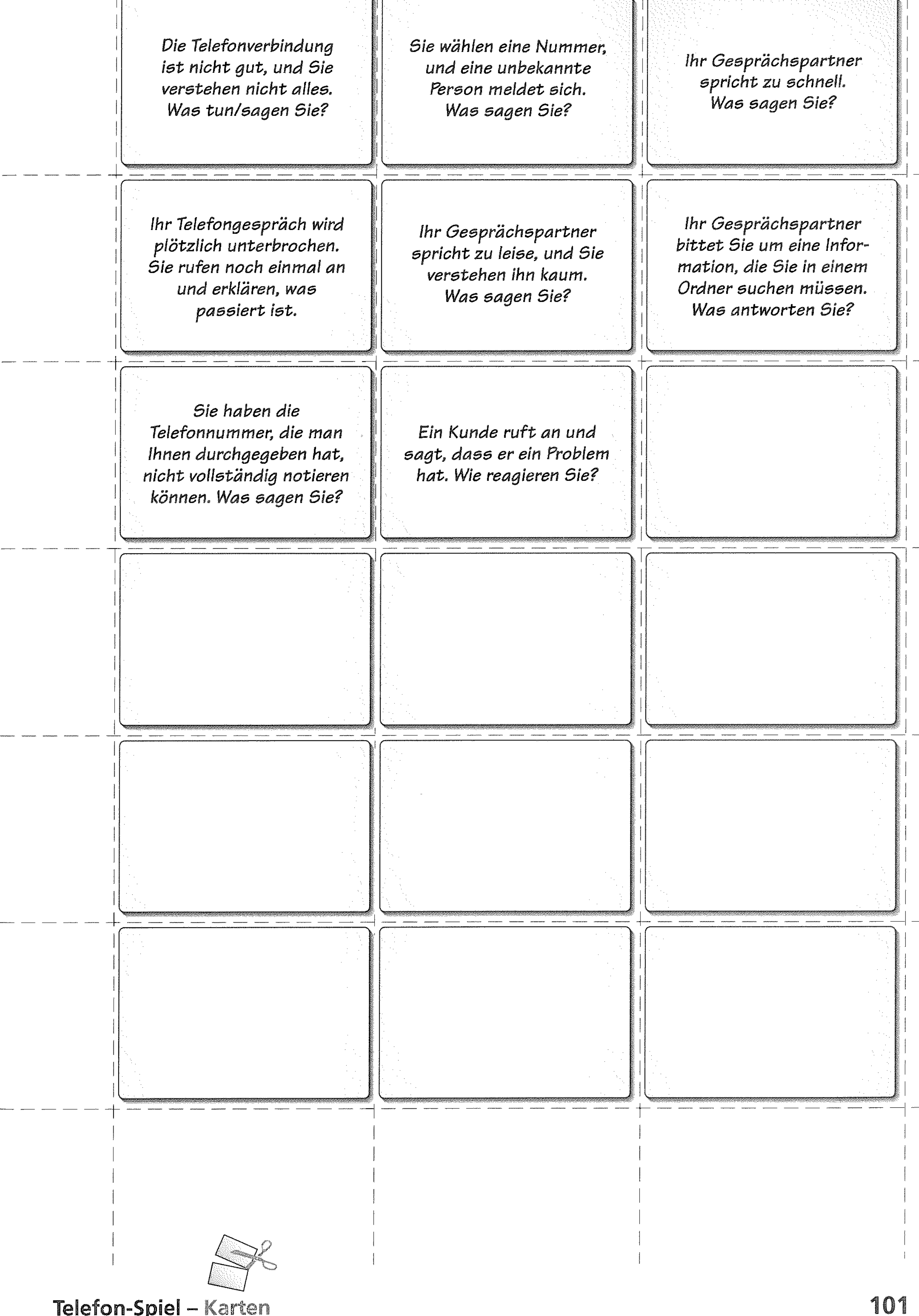
Ihr Telefongespräch wird plötzlich unterbrochen. Sie rufen noch einmal an und erklären, was passiert ist.
Hallo, hier ist noch einmal …. Wir wurden wohl unterbrochen.

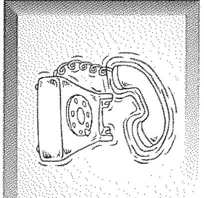
Ihr Gesprächspartner spricht zu leise, und Sie verstehen ihn kaum. Was sagen Sie?
Könnten Sie bitte etwas lauter sprechen?

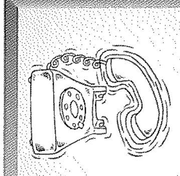
Ihr Gesprächspartner bittet Sie um eine Information, die Sie in einem Ordner suchen müssen. Was antworten Sie?
Tut mir Leid, aber das kann ich Ihnen nicht sofort sagen. Ich muss erst in meinen Unterlagen nachsehen und rufe Sie dann gleich zurück.

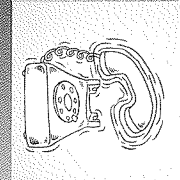
Sie haben die Telefonnummer, die man Ihnen durchgegeben hat, nicht vollständig notieren können. Was sagen Sie?
Könnten Sie die Nummer bitte noch einmal wiederholen?

Ein Kunde ruft an und sagt, dass er ein Problem hat. Wie reagieren Sie?
Was kann ich für Sie tun, worum handelt es sich denn?



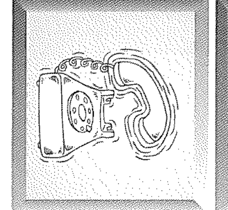


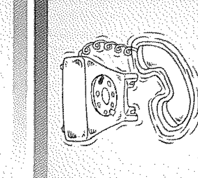




START

1. Verlangen Sie jemanden am Telefon.
2. Melden Sie sich am Telefon.
3. Geben Sie jemandem eine Telefonnummer durch.
4. Sie haben den Namen Ihres Gesprächspartners nicht richtig verstanden und fragen nach.
5. Erklären Sie den Grund Ihres Anrufs.
6. Sie stellen sich am Telefon vor.
7. Vergewissern Sie sich, dass Sie Ort und Uhrzeit eines Treffens richtig verstanden haben.
8. Bitten Sie jemanden, später noch einmal anzurufen.
9. Die Person, die am Telefon verlangt wird, spricht auf einer anderen Leitung. Was sagen Sie dem Anrufer?
10. Bitten Sie Ihren Gesprächspartner, einen Augenblick zu warten.
11. Sie gehen aus. Sagen Sie, wo und wie Sie erreichbar sind.
12. Die Person, die Sie sprechen möchten, ist gerade beim Mittagessen. Sagen Sie, dass Sie später noch einmal anrufen.
13. Hinterlassen Sie eine Nachricht auf dem Anrufbeantworter eines Unternehmens.
14. Jemand möchte Ihren Chef sprechen. Sie möchten wissen, worum es geht.
15. Jemand ruft an, ohne seinen Namen zu nennen. Sie fragen nach.
16. Jemand möchte Ihre Kollegin sprechen. Was sagen Sie?
17. Die Person, die Sie sprechen möchten, ist nicht im Büro bzw. zu Hause. Bitten Sie um Rückruf, sobald er/sie zurück ist.
18. Jemand verlangt Ihren Kollegen. Sie versuchen, das Gespräch durchzustellen, doch es klappt nicht. Was sagen Sie?
19. Bitten Sie Ihren Gesprächspartner um seine Telefonnummer.
20. Sie haben sich verwählt und entschuldigen sich.
21. Jemand bedankt sich telefonisch bei Ihnen für Ihre Hilfsbereitschaft. Was antworten Sie?
22. Sie beruhigen einen unzufriedenen Kunden am Telefon.
23. Sie sind unzufrieden mit dem Service eines Unternehmens und reklamieren telefonisch.
24. Sie machen eine Geschäftsreise. Welche Ansage hinterlassen Sie auf dem Anrufbeantworter?
25. Sie hinterlassen auf dem Anrufbeantworter Ihres Freundes Ort und Uhrzeit eines Treffens.
26. Sie haben nur noch wenige Einheiten auf Ihrer Telefonkarte. Was sagen Sie Ihrem Gesprächspartner?





TELEFON-SPIEL

TELEFON-SPIEL

ZIEL

KARTEN



22. Business-Spiel

NIVEAU: * * * bis * * * *

LERNZIEL:

Sich mit Geschäftspartnern in Deutschland und im eigenen Land unterhalten

VORBEREITUNG:

Sie benötigen für dieses Spiel
- eine A3-Kopie des Spielplans auf S. 105 pro Gruppe von 4–6 Spielern
- einen Würfel pro Gruppe
- eine Spielfigur für jeden Spieler.

SPIELREGELN:

Spielanordnung: Teilen Sie die Lerner in Gruppen von 4–6 Personen. Geben Sie jeder Gruppe einen Spielplan, einen Würfel und die entsprechende Anzahl Spielfiguren.
Bitten Sie die Lerner, sich rund um den Spielplan zu platzieren. Erläutern Sie das Spiel, indem Sie ein bis zwei Züge vorgeben und Ihre Lerner entsprechend antworten lassen. (Beispiele finden Sie unter den LÖSUNGSVORSCHLÄGEN.)

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, der als erster das ZIEL erreicht. Sie können aber auch ein Zeitlimit setzen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der innerhalb der von Ihnen vorgegebenen Spielzeit dem ZIEL am nächsten gekommen ist.

Spielverlauf: Die Figuren werden auf START gestellt. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Die Spieler würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Figuren in der angegebenen Weise auf dem Spielplan. Wer auf einem Feld landet, liest den entsprechenden Text vor und antwortet darauf, ggf. mit Hilfe eines Gesprächspartners aus der Gruppe. Wenn die Mitspieler mit der Antwort einverstanden sind, geht das Spiel weiter; andernfalls muss der Spieler auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE:

1. Sie nehmen die Einladung eines deutschen Geschäftspartners zum Mittagessen an.
   Danke, das ist sehr nett von Ihnen.
2. Sie laden einen deutschen Geschäftspartner, der gerade zu Besuch ist, zum Abendessen ein.
   Wenn Sie heute Abend noch nichts vorhaben, würde ich Sie gerne zum Abendessen einladen.
3. Erklären Sie Ihrem Kollegen, welche öffentlichen Verkehrsmittel er in Ihrer Stadt benutzen kann.
   Sie können den Bus, die Straßenbahn oder die S-Bahn nehmen.
4. Leider können Sie eine Einladung zum Mittagessen nicht annehmen.
   Schade, aber heute Mittag hat mich schon Frau X eingeladen, vielleicht klappt es morgen …
5. Ihr Hotel weist einige Mängel auf. Sagen Sie, was Sie stört.
   Die Heizung funktioniert nicht, und es gibt kein warmes Wasser.
6. Beschreiben Sie einem deutschen Kunden ein typisches Gericht Ihres Landes/Ihrer Region.
   Palatschinken, das ist ein Nachtisch, eine Art süßer Eierpfannkuchen.
7. Ein deutscher Kunde auf Geschäftsreise sucht nach einem Geschenk für seine Familie.
   Sie können ja eine typische Spezialität von hier mitbringen, z.B. …
8. Sie begrüßen morgens eine deutsche Kollegin.
   Guten Morgen, Frau X.
9. Stellen Sie einem deutschen Geschäftspartner Ihre Kollegen vor.
   Darf ich Ihnen meine Kollegen Frau X und Herrn Y vorstellen? Sie sind zuständig für …
10. Sie stellen sich in einer Arbeitsgruppe deutschen Kollegen vor.
    Guten Tag, ich bin Emily Roberts von der Firma X. Ich arbeite im Bereich Marketing …
11. Sie begrüßen eine Gruppe Deutscher, die gerade angekommen ist.
    Herzlich willkommen in … Hatten Sie eine gute Reise?
12. Sprechen Sie über Ihren Arbeitstag.
    Ich habe immer viel zu tun, ich bin für den Kundenkontakt zuständig und muss also sehr viel telefonieren.
13. Beschreiben Sie dem Fahrer Ihres Unternehmens die Person, die er am Flughafen abholen soll.
    Es ist eine junge Frau, ca. 35 Jahre alt, mit kurzen, dunklen Haaren und einer Brille.
14. Ihr deutscher Gast fühlt sich nicht wohl. Was schlagen Sie ihm vor?
    Am besten bringe ich Sie ins Hotel, und Sie ruhen sich ein wenig aus. Wenn es Ihnen dann nicht besser geht, rufe ich einen Arzt.

15. Machen Sie Ihrem Gast einige Vorschläge, wie er einen netten Abend in Ihrer Stadt verbringen kann.
Ich kann Ihnen z.B. das Restaurant am Theater empfehlen, das Essen ist hervorragend. Anschließend könnten Sie einen Spaziergang an der Uferpromenade machen.

16. Ihr deutscher Kollege verlangt die Rechnung, aber Sie möchten ihn einladen.
Nein, nein, lassen Sie nur, das übernehme ich.

17. In einer Besprechung fühlen Sie sich plötzlich unwohl. Was sagen Sie?
Entschuldigen Sie mich bitte für einen Augenblick, ich fühle mich nicht wohl.

18. Ihr deutscher Gast hat sein Portemonnaie verloren. Was raten Sie ihm?
Wir könnten beim Fundbüro nachfragen.

19. Sie erklären Ihrem deutschen Gast den Weg zu einer Sehenswürdigkeit in Ihrer Stadt.
Das ist ganz einfach: Sie gehen die Hauptstraße entlang Richtung Bahnhof, an der ersten Ampel biegen Sie links ab, dann ...

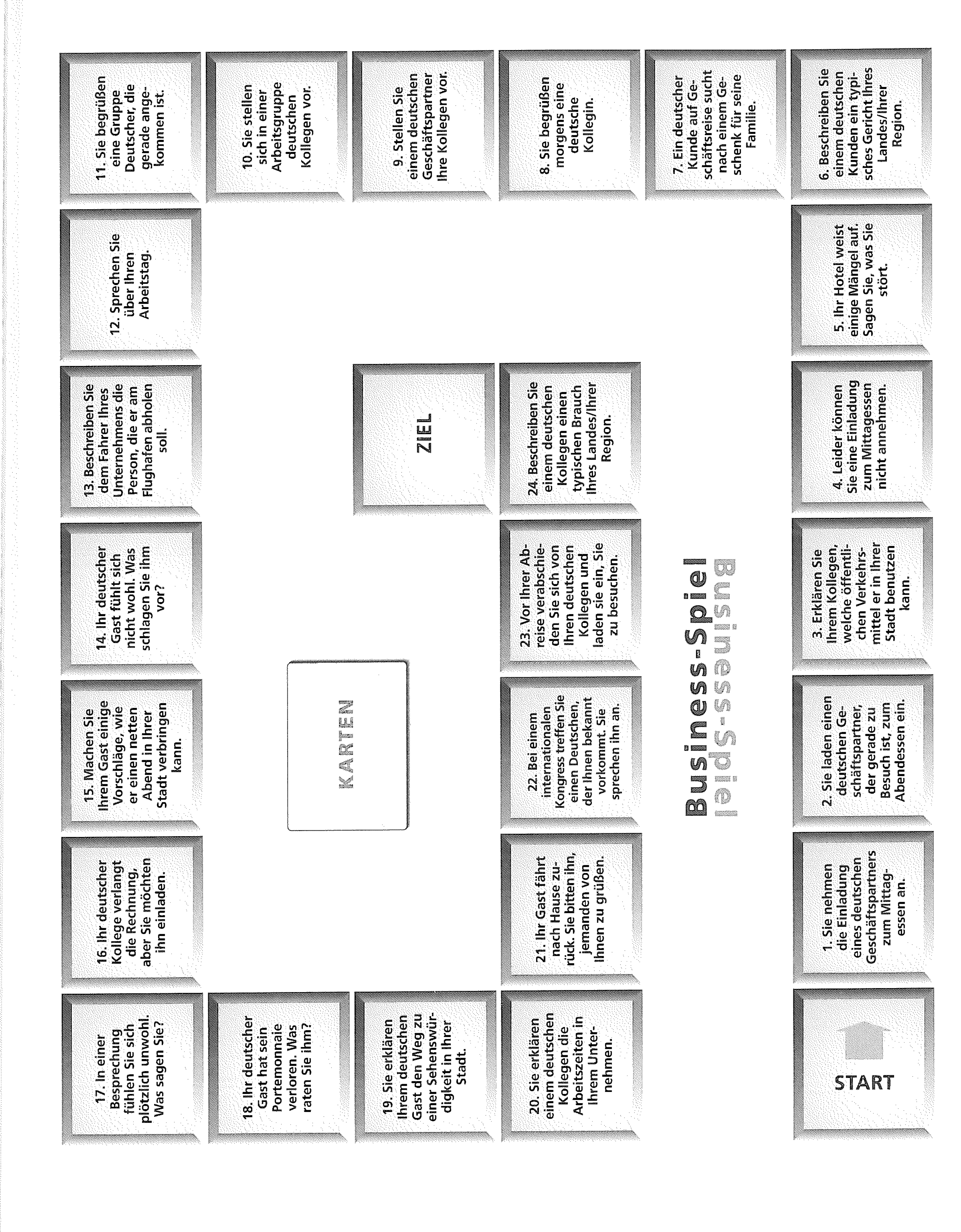
20. Sie erklären einem deutschen Kollegen die Arbeitszeiten in Ihrem Unternehmen.
Wir arbeiten 7,5 Stunden pro Tag; wir haben Gleitzeit, das heißt, wir können zwischen 7 und 9 Uhr kommen und zwischen 16 und 18.30 Uhr gehen. Wir haben 45 Minuten Mittagspause.

21. Ihr Gast fährt nach Hause zurück. Sie bitten ihn, jemanden von Ihnen zu grüßen.
Grüßen Sie bitte Eva herzlich von mir.

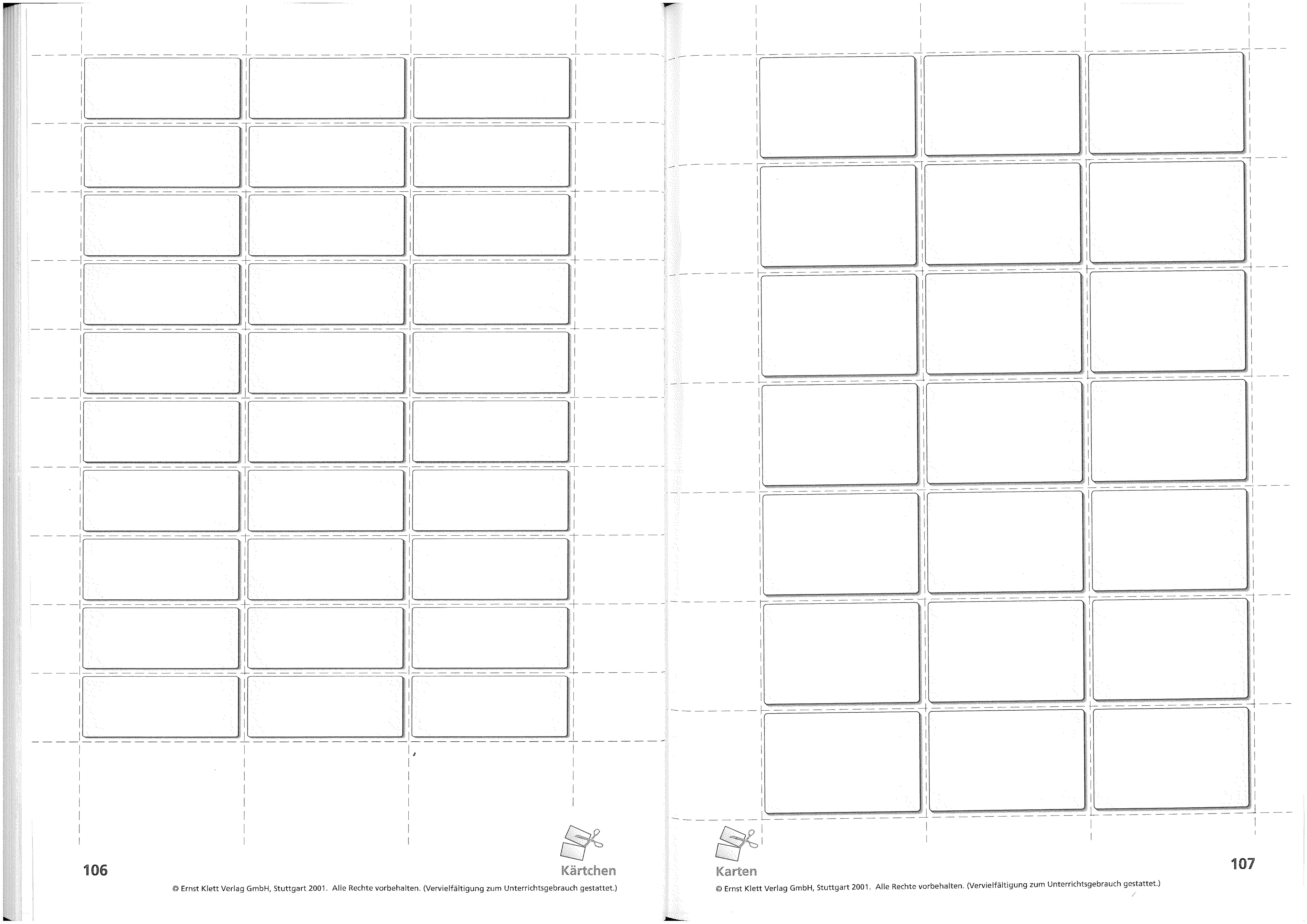
22. Bei einem internationalen Kongress treffen Sie einen Deutschen, der Ihnen bekannt vorkommt. Sie sprechen ihn an.
Kennen wir uns nicht? Habe ich Sie nicht schon einmal in X gesehen? Waren Sie nicht ...?

23. Vor Ihrer Abreise verabschieden Sie sich von Ihren deutschen Kollegen und laden sie ein, Sie zu besuchen.
Kommen Sie mich doch mal in X besuchen, ich würde mich sehr freuen!

24. Beschreiben Sie einem deutschen Kollegen einen typischen Brauch Ihres Landes/Ihrer Region.
Der "Thanksgiving-Day" ist ein Feiertag bei uns ...



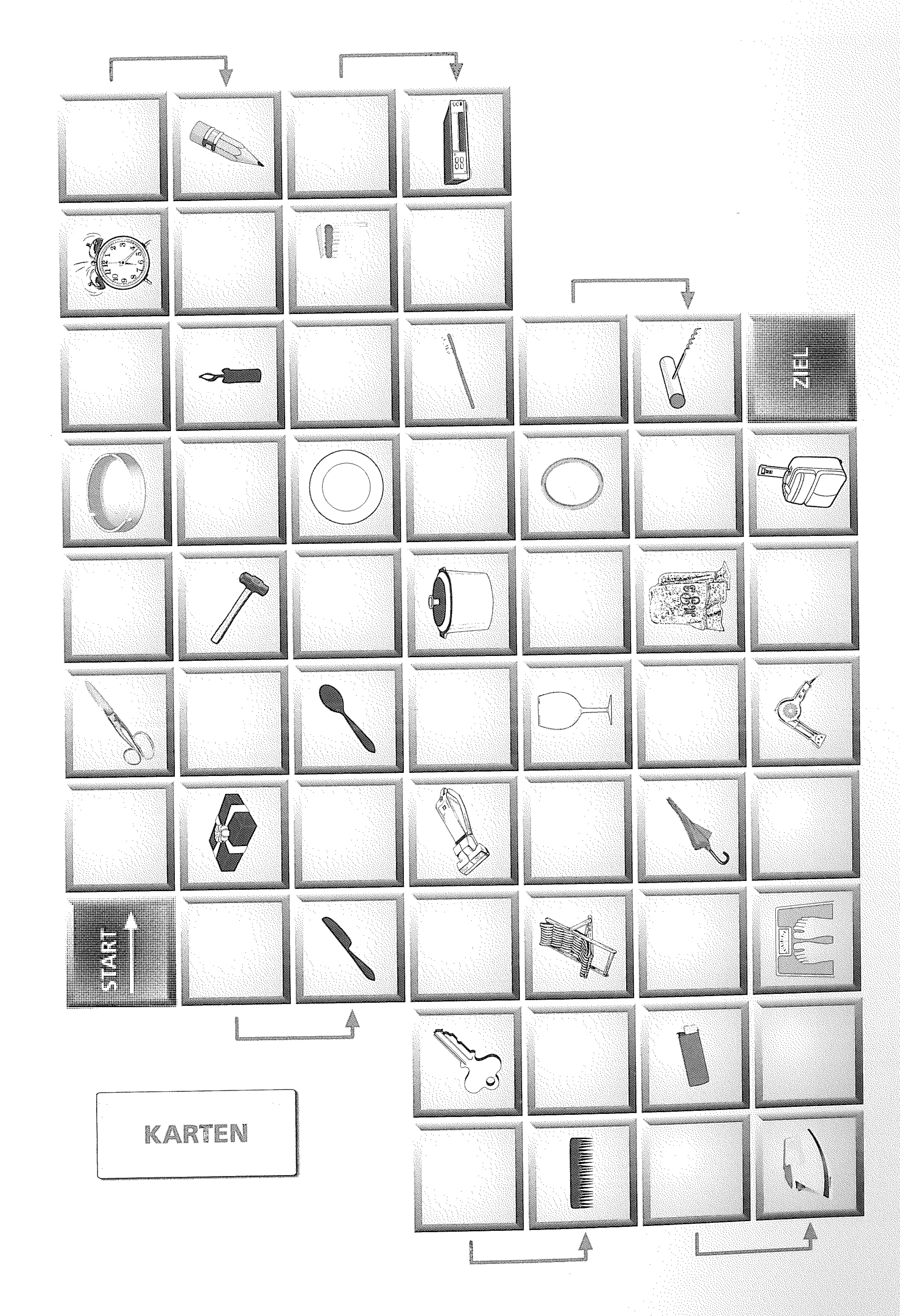
Business-Spiel – Spielplan

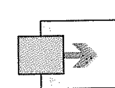


Kärtchen

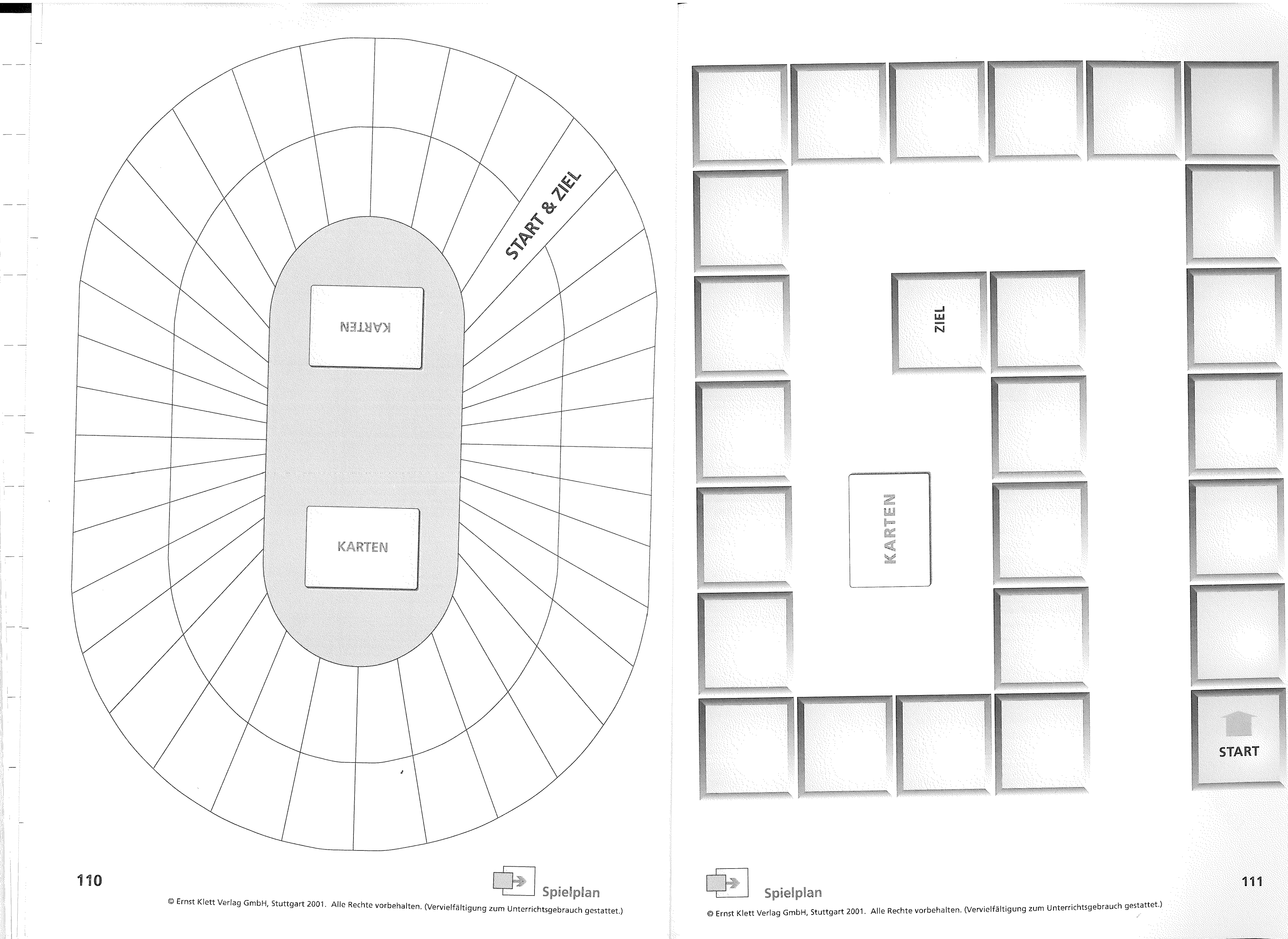
Karten

Karten





Spielplan



Spielplan

Spielplan

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2001. Alle Rechte vorbehalten. (Vervielfältigung zum Unterrichtsgebrauch gestattet.)